RESIDENT EVIL 5 – ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ ПОДРОБНОСТИ

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

PC | PS2 | PS3 | GAMECUBE | WII | XBOX | XBOX 360 | GBA | DS | PSP

16#265
АВГУСТ | 2008

СТРАНА ИГР

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts



2 ЗОМБИРУЮЩИ DVD

Empire: Total War

Правь, Британия, морями!

Итоги E3 2008

Кризис игровой индустрии

Soul Calibur IV

Как подобрать юбку в цвет блузки?

ТЕМА НОМЕРА

Resident Evil 5

Бремя белого человека

2 ПОСТЕРА 1 НАКЛЕЙКА 2 УНИКАЛЬНЫХ ДИСКА 192 СТРАНИЦЫ 100+ ИГР В НОМЕРЕ


Акелла
В мире Анкарии магия неразделима со всеми живущими созданиями. Умеющий управлять течением волшебной энергии владеет огромным могуществом, и если его душа темна, последствия могут быть необратимыми. Легенды гласят, что однажды придёт герой, от выбора которого будет зависеть судьба всей Анкарии. Станет ли она царством света, или навсегда погрузится во тьму - решать только вам...
Огромный волшебный мир, открытый для исследования
Великолепное графическое исполнение и поддержка AGEIA PhysX
Детально проработанная сюжетная линия с множеством побочных заданий
Поддержка многопользовательского режима - совместное прохождение и PvP
6 героев со своими преимуществами и недостатками
ACTION-RPG
ACTION ASCARON LINE
РЕКЛАМА
www.akella.com
SACRED 2
FALLEN ANGEL
© 2008 "ASCARON"
СОЮЗ
Настроение!
М.видео
ХИТ ZONA
Akella

СТРАНА ИГР

Основан в 1996 году

АВГУСТ #16(265) 2008

Всем привет!

В конце июля мы провели небольшую встречу с читателями – поговорили о журнале, об индустрии, о Хидео Кодзиме, аниме и еще, кажется, Grand Theft Auto IV. Время от времени нас спрашивают, влияют ли такие мероприятия на журнал, прислушиваемся ли мы к советам. Напрямую – нет. Если десять человек скажут нам, что рубрика «Банзай» в журнале не нужна, мы это не воспримем как руководство к действию. Для таких вопросов существуют масштабные исследования, которые, к слову, показывают, что для трети аудитории она является одной из самых ключевых. Другое дело, что любая встреча с читателями – своеобразный брейнсторм, и если сгенерированные гостями идеи нам нравятся, мы вполне можем доработать их и внедрить в журнал. На этот раз речь зашла о модернизации раздела «Обратная связь»: читатели вдруг заявили, что хотели бы увидеть в нем колоритную ведущую-девушку. Идея здравая, и уже в этом номере мы решили провести небольшой эксперимент. Ждем ваших отзывов. Прошу обратить внимание на фотографию в начале раздела: в «Стране Игр», в отличие от других околокомпьютерных журналов (где под женскими никами пишут потные волосатые сисадмины), на письма отвечает настоящая живая девушка. Впрочем, начавшаяся модернизация «Обратной связи» – лишь цветочки. Ягодки ждут вас в следующем номере, но описывать изменения нет смысла. Через две недели вы сами все увидите.

Константин Говорун, главный редактор

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	главный редактор
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	зам. главного редактора
Илья Ченцов	chen@gameland.ru	старший редактор раздела PC-игр
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор раздела видеоигр
Степан Чечулин	stepan@gameland.ru	выпускающий редактор
Вера Серпова	serpova@gameland.ru	редактор раздела PC-игр
Игорь Сонин	igor.sonin@gameland.ru	редактор рубрики «Банзай!»
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор рубрики «Онлайн»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Хайди Кемпс		корреспондент в США
Юлия Минаева	minaeva@gameland.ru	редактор раздела «Культура»
Алексей Беспалько	bespalko@gameland.ru	редактор рубрик «Ретро» и «Аркада»
Антон Большаков	bolshakov@gameland.ru	редактор раздела «Железо»
Евгений Попов	popov.e@gameland.ru	инженер тестовой лаборатории

DVD

Александр Антонов		выпускающий редактор
Александр Устинов		заместитель начальника отдела
Денис Никишин		старший режиссер видеомонтажа
Александр Солярский		режиссер видеомонтажа
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Аня Старостина	starostina@gameland.ru	дизайнер
Олеся Дмитриева	dmitrieva.o@gameland.ru	дизайнер
Динара Шаймарданова	shaimardanova@gameland.ru	верстальщик
Сергей Цилюрик	td@gameland.ru	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Ирина Потапенко	potapenko@gameland.ru	менеджер по маркетингу

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель проекта
Алексей Бутрин	butrin@gameland.ru	главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов	agadzhanov@gameland.ru	веб-мастер gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	руководитель отдела
Лидия Стрекнева	strekneva@gameland.ru	директор корпоративного отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Анастасия Леонова	leonova@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Плющев	pluschev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский	ladyzhenskiy@gameland.ru	редакционный директор
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Dmitry Pluschev	pluschev@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров Цена свободная

WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION



ОН ГОТОВИТСЯ ПОТРЯСТИ МИР

106

NARUTO: ULTIMATE NINJA STORM

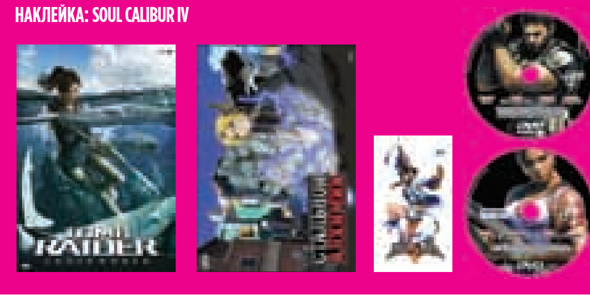


НАРУТО, КРУТО И PLAYSTATION 3

50

КОМПЛЕКТАЦИЯ

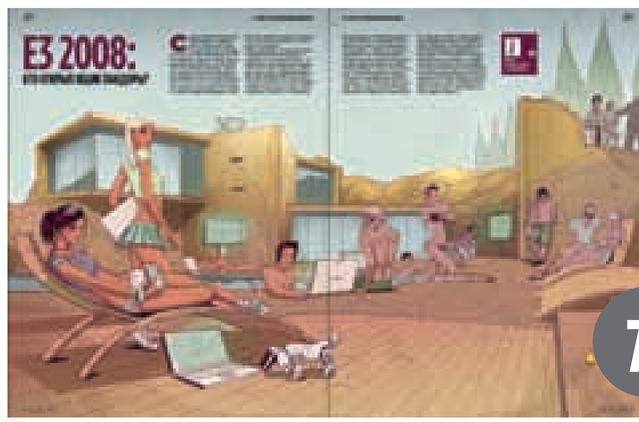
ПОСТЕРЫ: TOMB RAIDER UNDERWORLD И FULLMETAL ALCHEMIST
НАКЛЕЙКА: SOUL CALIBUR IV



E3 2008: КТО ОТКРЫЛ ЯЩИК ПАНДОРЫ?

СПЕЦ

ОСТАНУТСЯ ЛИ НА РЫНКЕ ИГРЫ ДЛЯ ОБЫЧНЫХ ГЕЙМЕРОВ?



72

20 САМЫХ ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫХ ИГР E3, ЧАСТЬ ВТОРАЯ

РЕПОРТАЖ

ВТОРАЯ ГОРЯЧАЯ ДЕСЯТКА, ОТ DEAD SPACE ДО SPACE SIEGE.

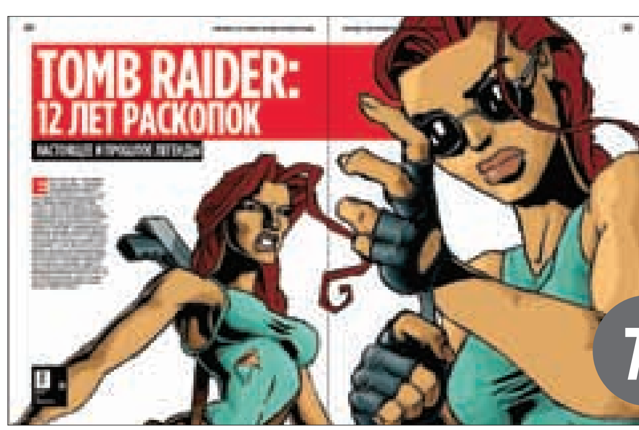


36

ИСТОРИЯ TOMB RAIDER

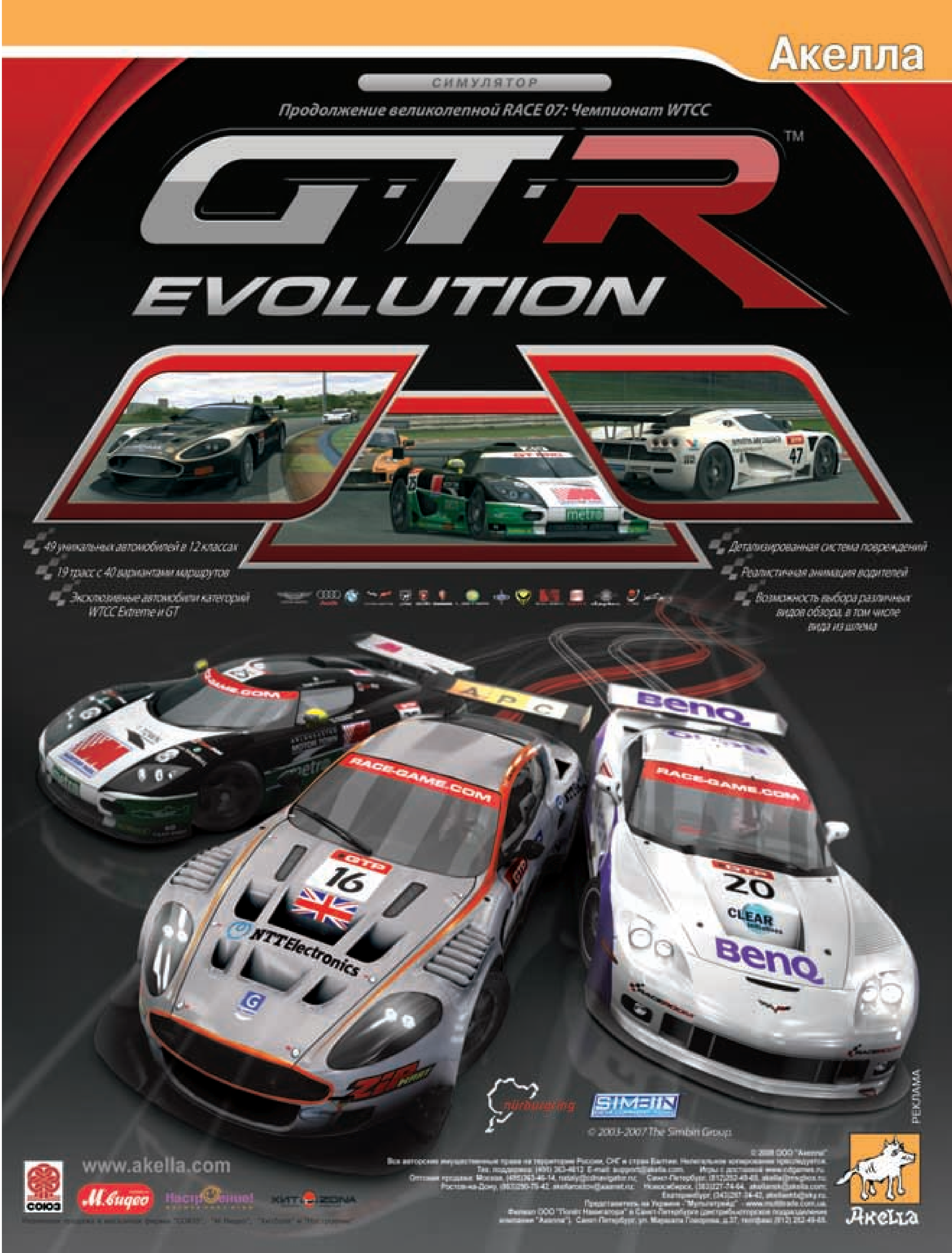
СПЕЦ

АРХЕОЛОГИЯ ВПРИПРЫЖКУ.



78

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ



Акелла
СИМУЛЯТОР
Продолжение великолепной RACE 07: Чемпионат WTCC
GTR™
EVOLUTION
49 уникальных автомобилей в 12 классах
19 трасс с 40 вариантами маршрутов
Эксклюзивные автомобили категорий WTCC Extreme и GT
Детализированная система повреждений
Реалистичная анимация водителей
Возможность выбора различных видов обзора, в том числе вида из шлема
© 2003-2007 The Simbin Group
РЕКЛАМА
www.akella.com

ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAME ХИТ?!

ДА ЗДРАВСТВУЕТ УГО ЧАВЕС! НО ПАСАРАН!



30

EMPIRE: TOTAL WAR ХИТ?!

С КОНЯ – НА КОРАБЛЬ!



26

SOUL CALIBUR IV ХИТ!

СРОЧНО ИЗУЧАЕМ СПИСОК ПРИЕМОВ И ГОТОВИМСЯ К ТУРНИРАМ.



94

SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION ОБЗОР

ЧТО ДЕЛАЛ СЛОН, КОГДА ПРИШЕЛ НАПОЛЕОН?



106


MMORPG
Акелла
Точно воспроизведённые аспекты морских битв.
Вся экономика полностью создается игроками, которые изготавливают и продают все - от настоящего пиратского рома до кораблей.
Сочетание PvP и PvE. Вас ждет борьба за влияние над 80 карибскими портами. Политическую карту меняют сами игроки, захватывая территории.
Более 65 исторически достоверных разновидностей судов.
ПОЙМАЙ ВЕТЕР УДАЧИ!
PIRATES OF THE BURNING SEA
КОРСАРЫ
ONLINE
РЕКЛАМА
www.akella-online.com
www.corsairs-online.ru
SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT
СОЮЗ
ХИТ ZONA
Настроение!
М.видео
Flying Lab Software
Akella online

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

НАШ ПОДХОД

Игры – во всяком случае, некоторые – можно считать образчиками нового вида искусства, которое рождается на наших глазах. Еще это индустрия с многомиллиардными оборотами, которая по прибыльности уже догоняет кинематограф, и развлечение, интересное как детям, так и взрослым. Мы любим игры, уважаем их создателей, рады поделиться с вами знаниями и дать совет о покупке диска или приставки.

ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Мы рассказываем об играх не только для PC, но и для всех современных приставок (они же «консоли»). Если вы не в курсе, то приставки – это устройства, предназначенные специально для игр и не совместимые с PC и между собой. Поэтому при чтении статьи обязательно обращайте внимание на то, о какой именно платформе идет речь. На данный момент актуальны PlayStation 2, GameCube, Xbox, PlayStation Portable, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii. При этом Nintendo DS может запускать картриджи от Game Boy Advance, PlayStation 3 (не все модели!) – диски от PlayStation 2, Xbox 360 – от Xbox, Nintendo Wii – от GameCube. Все вышеперечисленные приставки (кроме первой Xbox) официально представлены в России.

В ретро-разделе мы также изредка рассказываем о старых платформах – NES (в России была известна как «Денди»), Mega Drive, Super Nintendo, PlayStation и других.

Наконец, мы не освещаем игры для КПК, PC под управлением Linux и других альтернативных ОС, мобильных телефонов и Apple Mac.

СИСТЕМА ЖАНРОВ

В соответствии с мировой практикой, мы выделяем одиннадцать основных жанров или категорий игр. Это action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports и strategy. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы указываем через точку. Например, action.platform или racing.kart. Если есть возможность еще точнее определить подвид игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, shooter.first-person.sci-fi и action.platform.2D – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный боевик-платформер соответственно. В терминологии используются только англоязычные названия, поскольку русские аналоги в большинстве случаев отсутствуют. В некоторых случаях наши жанры отличаются от общепринятых. Тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG. Мы используем термин role-playing.tactical. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр action-adventure.freeplay. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heavy Metal Geomatrix), мы ввели жанр fighting.4x.
Изредка встречаются игры смешанных жанров. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемыми и равноправными частями игры. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

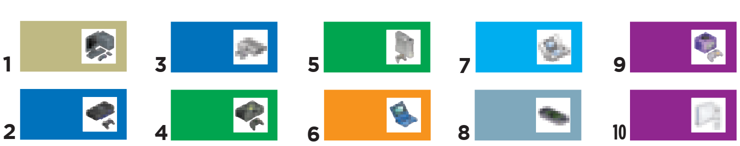
ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ ПЛАТФОРМ

PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ РУБРИК

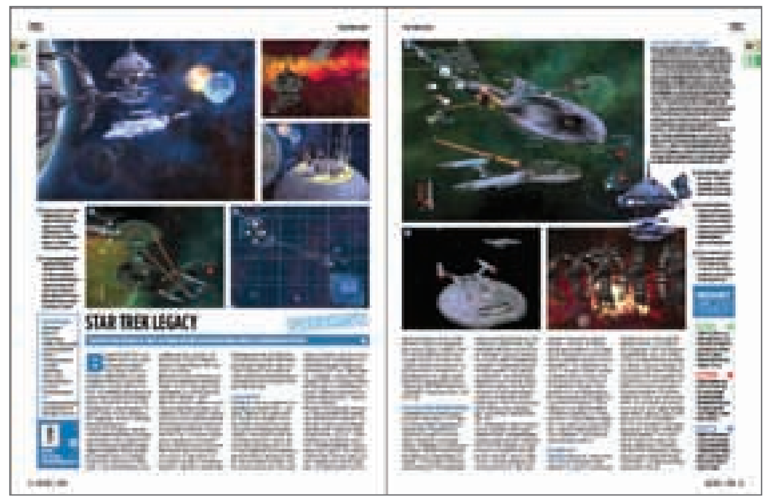
НОВОСТИ НЕ ПРОПУСТИТЕ ДЕМОТЕСТ В РАЗРАБОТКЕ
ОБЗОР ДАЙДЖЕСТ ОНЛАЙН

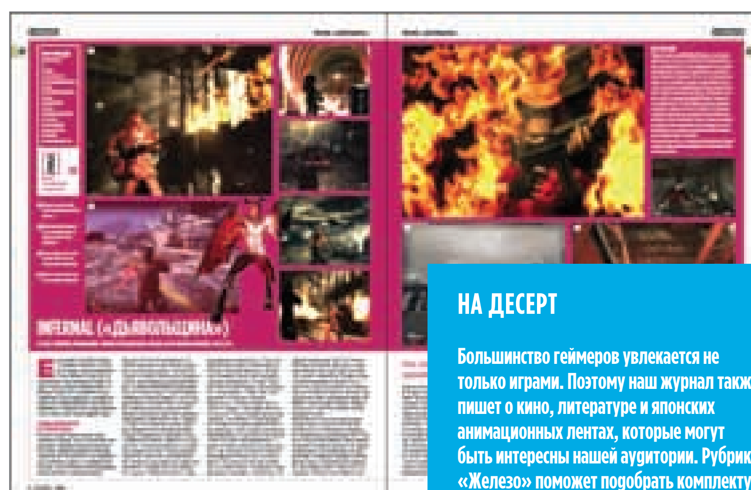
ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ



1 - PC
2 - PS2
3 - PS3
4 - Xbox
5 - Xbox 360
6 - GBA
7 - Nintendo DS
8 - PSP
9 - GameCube
10 - Wii

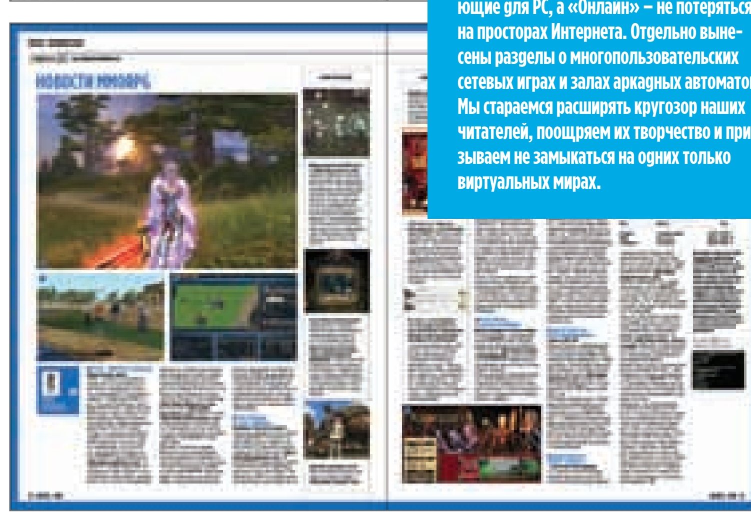






НА ДЕСЕРТ

Большинство геймеров увлекается не только играми. Поэтому наш журнал также пишет о кино, литературе и японских анимационных лентах, которые могут быть интересны нашей аудитории. Рубрика «Железо» поможет подобрать комплектующие для PC, а «Онлайн» – не потеряться на просторах Интернета. Отдельно вынесены разделы о многопользовательских сетевых играх и залах аркадных автоматов. Мы стараемся расширять кругозор наших читателей, поощряем их творчество и призываем не замыкаться на одних только виртуальных мирах.







Автор: Олег Крапивин (krapivin@gamespress.ru); Иван «Cicero» Боднар (cicero@gameland.ru); Даниил Спардин (dante@gameland.ru)

ОБЗОР НОВОСТЕЙ ИГРОВОГО МИРА

МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ОБЗОР ВАЖНЕЙШИХ СОБЫТИЙ ИГРОВОГО МИРА ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ-ТРИ НЕДЕЛИ. БОЛЕЕ ПОДРОБНО О НЕКОТОРЫХ ИЗ НИХ ВЫ ПРОЧИТАЕТЕ ДАЛЕЕ, В ОСНОВНОЙ ЧАСТИ РАЗДЕЛА «НОВОСТИ».



Пока мы только начинаем изучать Soul Calibur, настоящие специалисты по самым разным состязательным играм уже давно готовятся к тяжелым испытаниям. В начале осени в Москву возвращается главный киберспортивный праздник года – подходят к концу региональные и начинаются национальные отборочные на World Cyber Games. Глобальным спонсором и генеральным партнером чемпионата традиционно выступает Samsung Electronics, а техническую поддержку обеспечивает компания iRU. Российская квалификация стартовала 7 июня в Иркутске, собрав 200 участников, а затем продолжила шествие в Красноярске, где свои силы попробовали 250 бойцов. Кроме того, соревнования посетят Пермь, Воронеж, Новосибирск, Нижний Новгород, Ярославль, Владивосток, Кемерово, Якутск, Санкт-Петербург, Челябинск, Уфу, Самару, Ростов и Екатеринбург. Заключительный, столичный этап состоится 6-7 сентября, а затем, спустя неделю, в 26-ом павильоне ВВЦ почти 300 финалистов со всех городов сразятся за квоты на мировое первенство и призовой фонд в размере $44 200. Список основных дисциплин не претерпел изменений по сравнению с прошлым годом – это Counter-Strike, StarCraft: Broodwar, Warcraft III: The Frozen Throne, а также свежие части FIFA и Need for Speed. WCG Grand Final пройдет в период с 5 по 9 ноября в немецком Кельне.

Подробную информацию о текущих результатах турнира можно найти в Интернете на сайте www.wcg.ru.

Из свежих новостей, не попавших в нашу основную подборку, отметим заявление Сатору Иваты, что Nintendo вовсю работает над наследницей Wii. Естественно, подробностями президент «большой N» не поделился. Если учесть, что недавно Джон Кармак говорил о сокращении жизненного цикла консолей, анонс от Иваты приобретает особое значение: вполне возможно, что уже в следующем году Nintendo расскажет об очередной революции в игростроении. Кроме того, аналитики считают, что в Японии уже в этом году (!) может появиться преемница Nintendo DS. Портативная приставка пользуется популярностью во всем мире и лидирует в поколении, но еженедельные продажи на родине сокращаются; все-таки DS уже немолода. Напротив, PSP как будто обрела вторую жизнь. Неудивительно, что Square Enix приняла эпохальное решение выпустить Final Fantasy XIII Agito и Parasite Eve 3 не на японских мобильных телефонах, а на портативной системе от Sony. И это, наверное, самая лучшая новость августа.





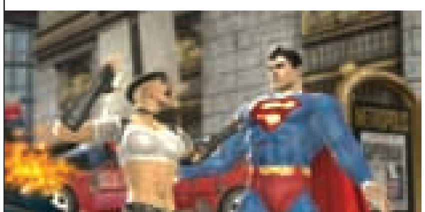


Яндекс
поиск
ОАО "МТС"
Генеральный спонсор
Олимпийского комитета
России
РЕКЛАМА
Суперпоиск
на wap.mts.ru
Яndex
Найдётся всё
в мобильном телефоне
Звоните 059063 / www.mts.ru
мтс оператор связи
МТС

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ГЕРОИ И ЗЛОДЕИ

СПИСОК ПЕРСОНАЖЕЙ MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE. В Mortal Kombat vs. DC Universe мы непременно встретим не только Супермена, Бэтмена, Скорпиона и Саб-Зиро, но и Соню Блейд, Шан Цунга, Лю Канга, майора Джексона Бриггса, Китану, Женщину-кошку, Флэша, волшебника Сезама, Джокера и одного из Зеленых фонарей (Green Lantern), вероятно, Хэла Джордана. Итого – по семь героев с каждой стороны. Пока шифруются еще шесть персонажей.



ТРАНСФОРМИРУЮСЬ!



ОПТИМУС ПРАЙМ И КОМПАНИЯ НА DS. Автоботы и Десептиконы вновь появятся на карманной платформе Nintendo. Новый выпуск – Transformers Animated, – в отличие от предыдущих, основывается не на фильме Майкла Бея, а на мультсериале от Cartoon Network. Игроку поручат управлять отрядом из четырех Автоботов: способности каждого подопечного пригодятся при решении многочисленных головоломок. Transformers Animated поступит в продажу в США в октябре.

NINTENDO УДИВИЛА ВСЕХ

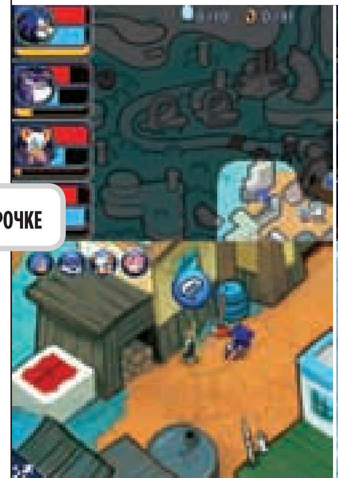
GTA ПОЖАЛУЕТ НА DS. На выставке E3 была анонсирована Grand Theft Auto: Chinatown Wars для DS. Разработку ведет Rockstar Leeds, которая раньше трудилась над обеими выпусками GTA для PSP. Действие Chinatown Wars развернется в Либерти-сити, а в центре повествования окажутся Триады. К традиционному для сериала свободному геймплею добавится стилусное управление и то, чего не хватало GTA на портативной консоли от Sony, – сетевой режим. Chinatown Wars появится на прилавках этой зимой.

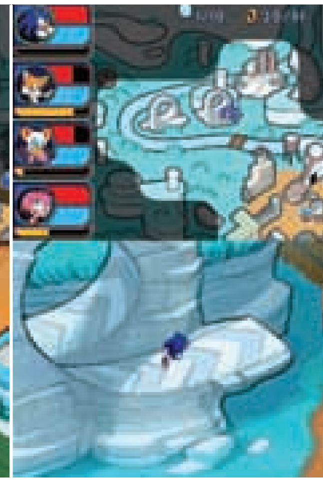
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

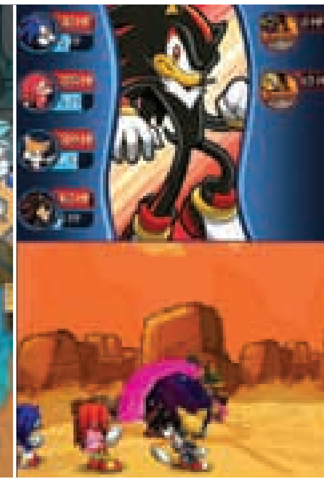
Известный канадский актер Кифер Сазерленд (Kiefer Sutherland) приложит руку (а если точнее – голос) к созданию Call of Duty: World at Word. Он озвучит одного из героев игры.

Игроки в Spore смогут делать комиксы и открытки по мотивам любимого симулятора. Все просто: снимаем скриншот, заходим на mashon.com, добавляем текст, и вот наше детище доступно всему миру.

В конце июля Ubisoft объявила, что разрабатывает Red Steel 2 (разумеется, только для Wii).







ПОДРОБНОСТИ SONIC CHRONICLES С E3

КОМАНДНЫЕ ПРЕОДОЛЕНИЯ ПРЕПЯТСТВИЙ В DARK BROTHERHOOD.

Как мы уже рассказывали, в Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood игрокам поручат составлять группы из четырех персонажей, из которых, как и в большинстве других RPG, только один отображается во время путешествий по глобальной карте. Недавно выяснилось, что в The Dark Brotherhood такое решение обусловлено требованиями геймплея: некоторые участки пути в силах пройти лишь определенные герои. И если у вас в команде не оказалось, скажем, Тейлза, чтобы перелететь преграду, придется возвращаться на базу, брать лисенка в компанию и передавать ему лидерство.

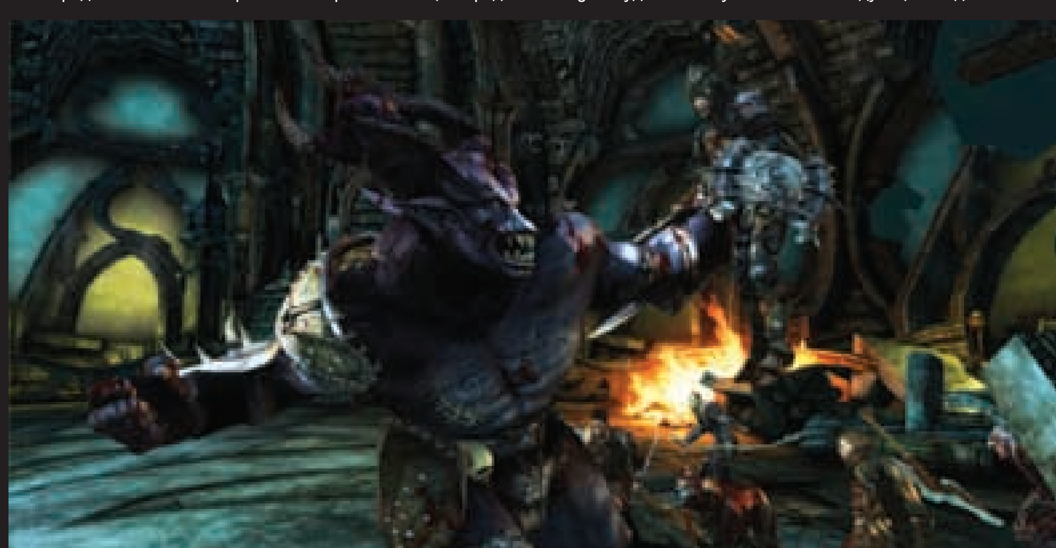
Кроме того, в The Dark Brotherhood найдется место малюткам Чао. Каждому участнику команды можно будет выдать по одному Чао, который порадует владельца бонусами к скорости, силе и прочим параметрам. Всего в игре будет более сорока Чао.

DRAGON AGE ВНОВЬ ПОЯВИЛАСЬ НА ГОРИЗОНТЕ

СВЕЖИЕ ПОДРОБНОСТИ RPG ОТ BIOWARE.

BioWare рассказала о Dragon Age еще в мае 2004 года, и тогда анонс наделал немало шума. Разработчики вещали о «перевороте в жанре фэнтезийных RPG», а публика им охотно верила. Однако с тех пор BioWare успела выпустить не одну RPG, а Dragon Age исчезла с новостных радаров, пока, наконец, не объявилась на E3 2008. Интуиция подсказывает, что ожиданием нас мучили не напрасно. Dragon Age – это своеобразная черта, итог того, чем долгие годы занималась команда BioWare.

Например, камера может показывать происходящее с двух разных ракурсов: либо сверху вниз, как в Baldur's Gate, либо сбоку и чуть сверху, как в Knights of the Old Republic. Диалоги же визуально приближены к перепалкам в Mass Effect. Геймплей тоже напоминает Baldur's Gate. В нашем распоряжении отряд из нескольких персонажей: приказы бойцам предлагается раздавать, поставив игру на паузу. Тактика и стратегия в Dragon Age – главное средство выживания, поэтому героям придется замирать часто и надолго. Впрочем, давним поклонникам BioWare не привыкать. Да и битвы сейчас смотрятся куда красивее: на экране могут рубиться десятки, если не сотни воинов, а победа над боссом завершается красивым «фаталити». Между прочим, вселенную придумали сами разработчики, а значит, лицензионные соглашения отныне не связывают им руки. Ждите кровавые реки, берега из трупов и рейтинг «Mature». Президент компании Грег Зещук сообщил, что Dragon Age не будут зажимать в рамки «от 13 и старше», потому что классические сказки о рыцарях, драконах и эльфах битком набиты затертыми клише и вообще многим приелись. Выбор Bioware – темное фэнтези. Dragon Age: Origins будет готова уже в начале следующего года.





СВОИМИ ГЛАЗАМИ ВИДЕЛ!

ЧТО РАССКАЗАЛИ О STORMRISE НА E3?

Мы писали об анонсе Stormrise в прошлом номере, а теперь расскажем, что же Sega показала на E3. Напомним, Stormrise – это RTS от создателей сериала Total War, которая выходит на PS3, Xbox 360 и, как выяснилось, PC в следующем году. В отличие от классических RTS, здесь мы наблюдаем за сражением глазами одного из подчиненных: не смотрим сверху на поле боя, а лично забираемся в подземелье или сражаемся с неприятелями. Переключаться между юнитами очень легко: стоит только зажать нужную кнопку на геймпаде, как активизируется луч света. Аналоговой рукояткой наводим его на нужного солдата и – вуаля! – оказываемся в чужом теле. Кен Тёрнер (Ken Turner), продюсер игры, уверяет, что даже целиться необязательно – достаточно быстро толкнуть аналоговую рукоятку в сторону. Хотя взглянуть на битву можно и с помощью карты, в Stormrise она второстепенна.
Игра повествует о противостоянии двух рас: Сай (Sai) и Эхелон (Echelon) – во всяком случае, пока известны лишь эти. Эхелон полагаются на дальнобойное и мощное оружие, вроде артиллерии, в то время как Сай предпочитают технике сверх-способности (например, гипноз и невидимость). Впрочем, обе армии состоят из пехоты, танков и авиации.
Одиночная кампания займет около 10-12 часов (кстати, ее можно пройти в кооперативном режиме); также предусмотрены сетевые побоища «четыре на четыре».

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ SYPHON FILTER

НОВАЯ ЧАСТЬ RESISTANCE ДЛЯ PSP.

На E3 2008 Sony объявила, что уже во втором квартале следующего года на PSP пожалует Resistance: Retribution. Что характерно, это не калька с PS3-версии, а совершенно самостоятельный продукт, который разрабатывает Sony Bend (команда, ответственная за многие выпуски сериала Syphon Filter для PS2 и PSP). Действие Retribution развернется между в период между событиями первой и второй части «большой сестренки», и нас, судя по всему, занесет во Францию и другие уголки Европы. Кстати, часть оружия и большинство врагов покажутся до боли знакомыми тем, кому известна оригинальная Resistance. Впрочем, создатели пообещали обновить как арсенал, так и армию Химер.
Коль скоро Sony Bend собаку съели на Syphon Filter, Resistance: Retribution станет шутером от третьего лица, а не от первого. Поэтому главный герой автоматически прячется в укрытия, как только подходит к ним вплотную, да еще и умеет палить из засады. Система наведения – нечто среднее между ручной и автоматической: чтобы зафиксировать прицел на неприятеле, необходимо поймать того на мушку в центре экрана.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ПОДАРКИ ОТ СЭМА И МАКСА

ИНФОРМАЦИЯ О КОЛЛЕКЦИОННОМ ИЗДАНИИ SAM & MAX.

Telltale Games рассказали, что же войдет в коллекционное издание второго сезона Sam & Max. Во-первых, все пять серий популярного квеста на DVD. Во-вторых, несколько часов видео о создании игры и не только. В-третьих, разная мелочь: подборка скриншотов с аудиокомментариями разработчиков, двадцатиминутное видео «Сэм и Макс спасают Рождество», трейлеры, рисунки для рабочего стола и арт. Все это удовольствие будет лежать в коробке, оформленной Стивом Пёрселлом (Steve Purcell), создателем комиксов о Сэме и Максе, и стоить $35.



ЧТО МНЕ ЗНОЙ, КОГДА МОИ ДРУЗЬЯ СО МНОЙ



ЧЕМ БОГАТ МУЛЬТИПЛЕЕР В HAWX.

На E3 стали известны подробности сетевой игры в Tom Clancy's HAWX. Помимо кооперативного прохождения кампании четырьмя пилотами, был показан team deathmatch. Цель проста – сбить как можно больше противников. Для этого создана следующая система: участник может просить союзников о подмоге, и тот, кто согласится и действительно выручит, получит награду.

БОЛЬШАЯ ACTION-ИГРА

САМОУВЕРЕННЫЙ АНОНС НА E3.

На прошедшей E3 был анонсирован весьма амбициозный проект для PS3 – MAG (расшифровывается как Massive Action Game). Этот шутер предложит сетевой режим на 256 игроков на одной карте (бойцы будут при этом объединяться в команды по восемь человек) и «новый уникальный мир». Создатель, студия Zipper Interactive, впрочем, может похвастаться лишь выпусками сериала SOCOM на PS2 и PSP и с консолями нынешнего поколения никогда не работала. Выход MAG запланирован на следующий год.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Выход Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction откладывается до следующего финансового года, который продлится с апреля 2009 по март 2010.

Кевин Фейдж (Kevin Feige), президент по производству в Marvel Studios, ответил на вопрос, может ли появиться новая часть Marvel vs. Capcom, так: «Да. И, быть может, раньше, чем вы думаете».





ВОЗВРАЩЕНИЕ В ЗАМОК ВОЛЬФЕНШТАЙН

ЧЕТЫРЕ ГРОМКИХ АНОНСА ОТ ACTIVISION.

Activision объявила, что William «B.J.» Blazkowicz, главный герой Wolfenstein 3D, возвращается. Он вновь будет расстреливать нацистов, которые пытаются открыть портал в параллельное измерение. На помощь отважному бойцу придет Подземное Сопротивление (а значит, можно рассчитывать на кооперативный режим). Разрабатывать Wolfenstein (именно так по-простецки зовется игра) взялись студии Raven и Threewave. Новинку готовят для PC, Xbox 360 и PS3.

Кстати, Raven также трудится над Singularity, шутером, в котором разрешено управлять временем. Он выйдет на PS3 и Xbox 360, однако более подробных сведений пока нет. Более того, компания разрабатывает и X-Men Origins: Wolverine, которая поступит в продажу одновременно с выходом фильма.

Коль скоро речь зашла об играх по кинолицензии, нельзя не упомянуть еще один проект от Activision – Transformers: Revenge of the Fallen. Впрочем, неизвестно, выпустят ли ее одновременно с фильмом «Трансформеры 2: Месть Павшего», прокат которого начнется лишь следующим летом.

WII-НОВОСТИ

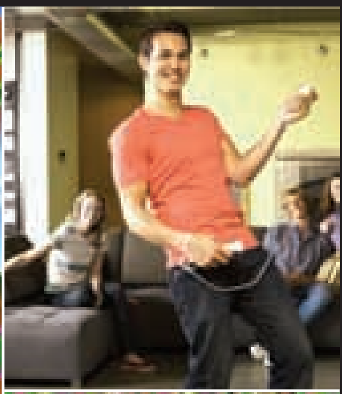
WII MUSIC, SAMBA DE AMIGO И DEAD RISING.

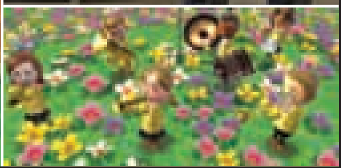
На прошедшей E3 была анонсирована Wii Music. В отличие от других музыкальных симуляторов она обходится без заточенных только под нее периферийных устройств: с помощью лишь Wii-mote, «нунчака» и Balance Board мы сыграем на любом из более чем пятидесяти инструментов (ударные, саксофон, пианино, гитара, скрипка…). Все, что нужно, – подражать движениям настоящего музыканта. Например, зажать в руке нунчак и поднять на уровень плеча, изображая скрипача, а Wiimote использовать вместо смычка. Или «стучать» контроллерами по воображаемым барабанам, нажимая на «педаль»-Balance Board. Разработчики уверяют, что главное – чувствовать ритм. Американцы проверят проект на увлекательность уже в начале ноября, а мы – чуть позже в 2008 году.

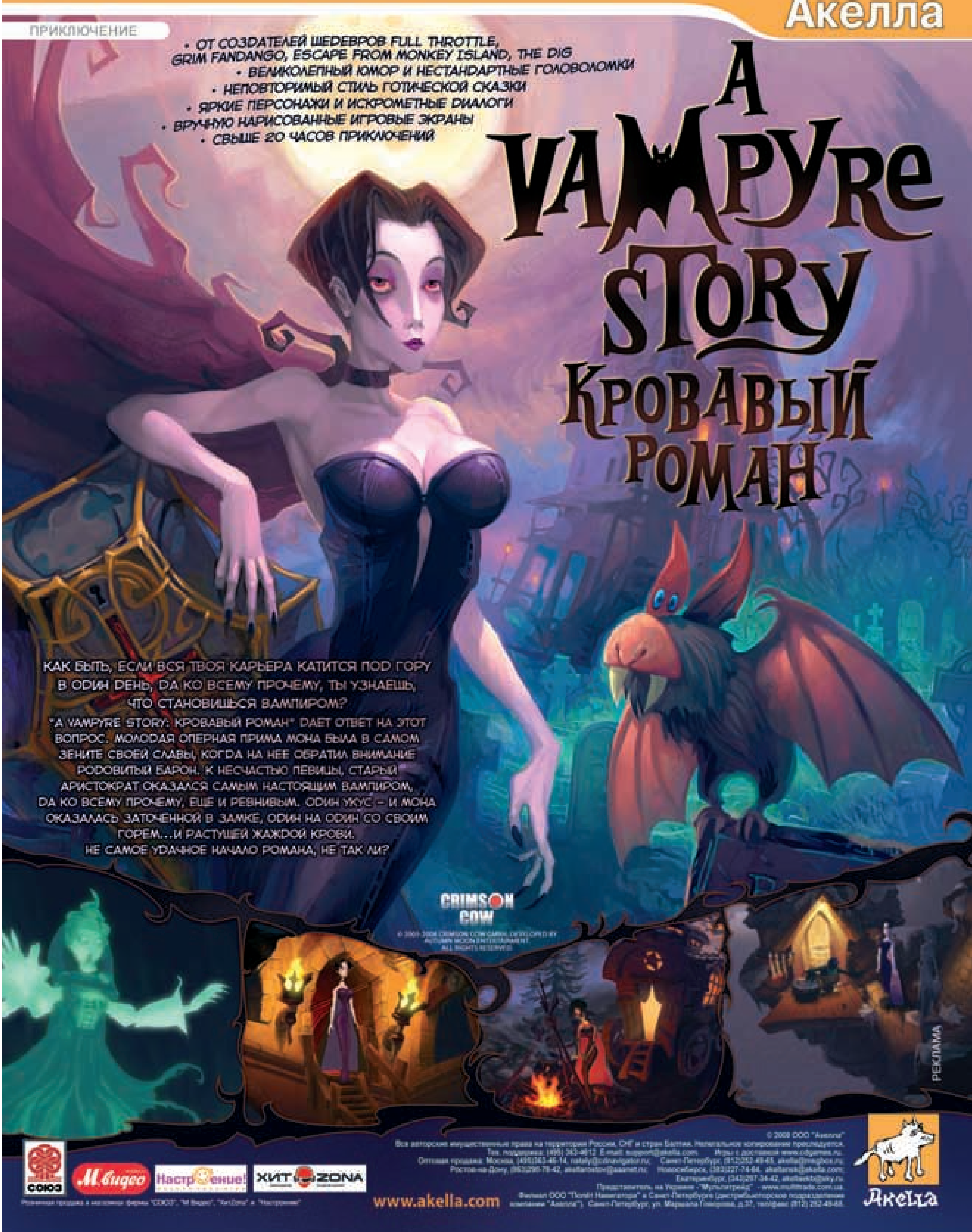
Становится понятно, почему Samba de Amigo для Wii не нужны маракасы (хотя, как мы писали недавно, ситуация с ними не совсем ясна) – их заменяют «нунчак» и Wiimote (либо сразу два «пульта»). На экране расположены шесть кругов (два по бокам, два вверх по диагонали, два вниз по диагонали). В центре этого «шестиугольника» появляются голубенькие кружки, которые перемещаются к большим кругам. В ту сторону, куда они двинутся, и нужно тряхнуть контроллер.

К слову о римейках: на Wii уже зимой выйдет зомби-экшн Dead Rising с подзаголовком Chop Till You Drop. Он старательно копирует версию для Xbox 360, разве что управление задействует Wiimote, а графически игра напомнит Resident Evil 4 Wii (Chop Till You Drop создается на том же движке).








Акелла
ПРИКЛЮЧЕНИЕ
• ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ШЕДЕВРОВ FULL THROTTLE, GRIM FANDANGO, ESCAPE FROM MONKEY ISLAND, THE DIG
• ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ ЮМОР И НЕСТАНДАРТНЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ
• НЕПОВТОРИМЫЙ СТИЛЬ ГОТИЧЕСКОЙ СКАЗКИ
• ЯРКИЕ ПЕРСОНАЖИ И ИСКРОМЕТНЫЕ ДИАЛОГИ
• ВРУЧНУЮ НАРИСОВАННЫЕ ИГРОВЫЕ ЭКРАНЫ
• СВЫШЕ 20 ЧАСОВ ПРИКЛЮЧЕНИЙ
A VAMPYRE STORY
КРОВАВЫЙ РОМАН
КАК БЫТЬ, ЕСЛИ ВСЯ ТВОЯ КАРЬЕРА КАТИТСЯ ПОД ГОРУ В ОДИН ДЕНЬ, ДА КО ВСЕМУ ПРОЧЕМУ, ТЫ УЗНАЕШЬ, ЧТО СТАНОВИШЬСЯ ВАМПИРОМ?
"A VAMPYRE STORY: КРОВАВЫЙ РОМАН" ДАЕТ ОТВЕТ НА ЭТОТ ВОПРОС. МОЛОДАЯ ОПЕРНАЯ ПРИМА МОНА БЫЛА В САМОМ ЗЕНИТЕ СВОЕЙ СЛАВЫ, КОГДА НА НЕЕ ОБРАТИЛ ВНИМАНИЕ РОДОВИТЫЙ БАРОН. К НЕСЧАСТЬЮ ПЕВИЦЫ, СТАРЫЙ АРИСТОКРАТ ОКАЗАЛСЯ САМЫМ НАСТОЯЩИМ ВАМПИРОМ, ДА КО ВСЕМУ ПРОЧЕМУ, ЕЩЕ И РЕВНИВЫМ. ОДИН УКУС – И МОНА ОКАЗАЛАСЬ ЗАТОЧЕННОЙ В ЗАМКЕ, ОДИН НА ОДИН СО СВОИМ ГОРЕМ...И РАСТУЩЕЙ ЖАЖДОЙ КРОВИ.
НЕ САМОЕ УДАЧНОЕ НАЧАЛО РОМАНА, НЕ ТАК ЛИ?
CRIMSON COW
РЕКЛАМА
© 2008 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
www.akella.com
СОЮЗ
М.видео
Настроение!
ХИТ ZONA
Akella

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ ПРИДЕТ РАНЬШЕ



ВО ВСЕМ ВИНОВАТА КОНКУРЕНЦИЯ. На фестивале QuakeCon Джон Кармак поделился парой мыслей о консольном рынке. Он считает, что высокая конкуренция вынудит платформодержателей выпустить следующие версии приставок как можно скорее. Хотя и Sony, и Nintendo, и Microsoft прочат своим системам чуть ли не десять лет жизни, слишком велик соблазн первым выйти на рынок с консолью следующего поколения, выбив почву из-под ног у конкурентов. Что любопытно, в возрождение PC как игровой платформы Кармак не верит.

NINTENDO ПРОТИВ ПИРАТОВ



РАССТРЕЛЯТЬ, НЕЛЬЗЯ ПОМИЛОВАТЬ. Японская компания, наконец, обратила пристальное внимание на то, что игры для DS очень легко воровать. Заручившись поддержкой независимых издательств, она начала судебное преследование импортеров китайских перезаписываемых картриджей, с помощью которых можно запускать на DS левые копии. Сообщается, что Nintendo уже успела конфисковать около 30 тыс. подобных устройств.

ДЕНЬГИ ЗА DEAD OR ALIVE 4

ВИДЕОИГРЫ И ЧИСЛО ЗВЕРЯ. Продолжается тяжба между Томонобу Итагаки, экс-лидером Team Ninja, и издательством Tecmo. Итагаки представил доказательства – документы, в которых четко указано, что ему было положено 6.66 процентов от продаж Dead or Alive 4. Контракт датируется 2005 годом и ссылается на специальную программу премирования, учрежденную предыдущим президентом Tecmo. Однако, как следует из другого представленного суду документа, нынешний руководитель компании был в курсе тех договоренностей.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Доходы Capcom в первом квартале выросли на четверть. Причина – высокая популярность Monster Hunter Portable 2nd G для PSP в Японии; продано более 2.6 млн. копий!

Activision сообщила, что новую часть Call of Duty будет готовить студия Infinity Ward. Они с Treyarch продолжат работать над сериалом по очереди.

Square Enix выпустит в следующем году BR-версию фильма Final Fantasy: Advent Children. В комплект (по крайней мере, у японского издания) войдет демоверсия Final Fantasy XIII для PlayStation 3.



ТРУДНЫЕ ВРЕМЕНА ДЛЯ EA

ЧЕМ ВЫШЕ ЗАБЕРЕШЬСЯ – ТЕМ БОЛЬНЕЕ ПАДАТЬ.

Аналитики предвещали, что в первом квартале финансового года Electronic Arts понесет убытки в $111 млн. Оказалось, что все несколько лучше – всего $90 млн. И это на фоне роста доходов основного конкурента – Activision – которая и без Vivendi смогла отобрать у Electronic Arts звание крупнейшего независимого игрового издателя в США.

При этом инвесторы не уверены, что Electronic Arts сумеет преодолеть трудности. Они сомневаются, что новые проекты – Dead Space и Mirror's Edge – выйдут в срок. А если и выйдут, неизвестно, насколько хорошо они будут продаваться (в отличие от зарекомендовавших себя Need for Speed и FIFA).

В первом квартале финансового года основную выручку принесли Battlefield: Bad Company (1.6 млн копий), UEFA Euro 2008 и Rock Band. Подразделение EA Mobile, по словам руководства EA, лидирует на рынке игр для мобильных телефонов, который сейчас переживает период бурного роста. Также Electronic Arts в последнее время возлагает много надежд на успех платформ от Nintendo – в настоящее время в разработке находится 40 игр для Wii и DS. Все это в теории позволяет Electronic Arts с оптимизмом смотреть в будущее.

ACTIVISION BLIZZARD ИЗБАВЛЯЕТСЯ ОТ БАЛЛАСТА



ИГРЫ, КОТОРЫЕ МЫ НЕ УВИДИМ.

При слиянии зачастую за бортом оказываются сотрудники или проекты, которым нет места в объединенной компании. Так вышло и у Activision с Vivendi. Новым руководством (напомним, что это как раз люди из Activision) были отменены секретный проект Terminal Reality, а также игры Ghostbusters, 50 Cent: Blood on the Sand и Brutal Legend. Кроме того, нам обещают реорганизовать High Moon Studios и Radical Entertainment, a Massive Entertainment (разработчик, на минуточку, World in Conflict – одной из лучших стратегий прошлого года) и Swordfish Studios – вообще закрыть или продать.

Из продуктов Vivendi (помимо проектов Blizzard) остаются Prototype, Crash Bandicoot, Spyro, Ice Age, The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor и еще один неназванный проект. Права на игры по мотивам историй о Джейсоне Борне проданы обратно наследникам писателя Роберта Ладлэма (аккурат после выхода достаточно приличного боевика The Bourne Conspiracy).





LINEAGE В РОССИИ

НОВАЯ ЖИЗНЬ СТАРОЙ MMORPG.

Российская компания Innova договорилась с NCsoft об издании у нас MMORPG Lineage 2.

Игра стала народной благодаря множеству пиратских серверов. Однако в магазинах давно уже можно купить официальную английскую версию. Теперь же фэнов NCsoft ждет нормальная локализованная игра со специальными российскими серверами и оперативной технической поддержкой. Этим Innova и будет заниматься.

Что важно, локализуется оригинальный корейский вариант, богатый на квесты, ивенты и локаций, немалая часть которых недоступна геймерам с европейских и американских серверов. В игре будут значительно переработаны и улучшены диалоги, появятся незнакомые ветеранам NPC и дополнительные квесты со сюжетной подоплекой. Абсолютным новшеством, впервые применяемым в Lineage 2, станет условно-бесплатная бизнес-модель (а не система подписки, как в других странах). Запуск российских серверов Lineage 2 намечен на ноябрь 2008 года.



PLAYSTATION ИДЕТ В ГОРУ?

SONY ДОЛГО ЗАПРЯГАЕТ, НО БЫСТРО ЕЗДИТ.

За период с апреля по июнь 2008 года продажи PlayStation 3 во всем мире составили 1.56 млн. штук. В прошлом году за то же время разошлось всего 700 тыс., что дает повод Sony говорить о двукратном росте. Все более популярной становится и PSP (3.72 млн. против 2.13 млн. год назад), а PS2 закономерно сбавляет обороты (лишь 1.51 млн.). Всего Sony намеревается продать за год 10 млн. PS3 и 15 млн. PSP, что пока более-менее походит на правду.

Из новых PR-провокаций Sony стоит отметить слова Скотта Стайнберга из американского отделения: он заявил, что все больше разработчиков выбирает PS3 в качестве основной системы, на которой готовятся мультиплатформенные игры (раньше это была Xbox 360). А так как PS3 совершеннее с точки зрения графики, то в итоге PS3-версии игр для Xbox 360 выглядят лучше, чем если бы они готовились только под приставку Microsoft. В качестве примера он привел гонки Burnout Paradise.

От себя можем добавить, что в последний год разработчики все чаще показывают прессе игры именно на тестовых версиях PlayStation 3, что означает: эта платформа стала для них если не основной, то хотя бы равной по важности Xbox 360.

Хит-парады

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

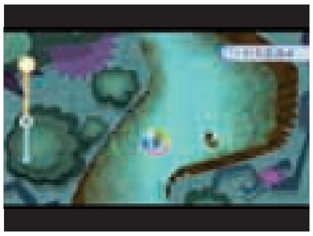
Игры по популярным компьютерным мультикам. Всюду и везде. Кому какое дело, что игра по Wall-E не может посягнуть даже на десятую часть великолепия фильма? Ведь называется она также, герой тот же, а значит, успех гарантирован. Британцы и россияне с одинаковым упорством продолжают заниматься сбором мусора. И только завсегдатаи «Союза» и обладатели PS2 по совместительству делают выбор в пользу «Кунг-Фу Панды», которая, как ни крути, удалась куда лучше конкурентки.
В Америке, к слову, царствует NCAA Football 09, причем лучше всех продается версия для X360, а хуже – мультяшный вариант для Wii. Суровым любителям американского футбола карикатурность явно не по нраву. Америка же стала первым регионом, в котором MGS4 перевалила-таки за отметку в миллион проданных копий – это спустя шесть недель после релиза.
В Японии уже появился последний громкий эксклюзив для PS2 – Persona 4. Но нацелен он все же на узкий круг поклонников: в первую неделю разошлось всего 200 тысяч копий игры, что не входит ни в какое сравнение с семьюстами тысячами покупателей, которых привлек DS-римейк Dragon Quest V.



The Bourne Conspiracy
ПЛАТФОРМА: PS3, XBOX 360

Европейский хит-парад





—	1	Wii Fit	Nintendo
■	2	WALL-E	THQ
▲	3	Mario Kart Wii	Nintendo
■	4	Guitar Hero: On Tour	Activision Blizzard
▼	5	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	Lucasarts
▲	6	Wii Play	Nintendo
▲	7	Mario & Sonic at the Olympic Games	Sega
▼	8	Super Smash Bros. Brawl	Nintendo
▲	9	Dr. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?	Nintendo
▼	10	Big Beach Sports	THQ

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-парад Японии





■	1	Dragon Quest V	Square Enix	DS
■	2	Gundam Battle Universe	Namco Bandai	PSP
■	3	Tears to Tiara: Kakan no Daichi	Aquaplus	PS3
■	4	Persona 4	Atlus	PS2
▲	5	Wii Fit	Nintendo	Wii
▼	6	Daigasso! Band Brothers DX	Nintendo	DS
▼	7	Derby Stallion DS	Enterbrain	DS
▼	8	Densetsu no Stafy Taiketsu! Daiiru Kaizoku-Dan	Nintendo	DS
▲	9	Mario Kart Wii	Nintendo	Wii
▲	10	Monster Hunter Freedon 2nd G	Capcom	PSP

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

Инструкция по применению

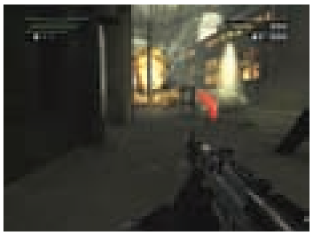
С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ».
Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www.gamepost.ru).

Обозначения

- ▲ игра поднялась в хит-параде
- ▼ игра опустилась
- ■ впервые попала
- — позиция не изменилась

PS2 (GamePark)

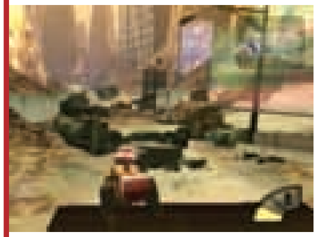




—	1	Black
▲	2	Need for Speed Carbon
▲	3	Killzone (русская версия)
—	4	Tekken 5
▼	5	God of War 2 (русская версия)
▼	6	Kung Fu Panda
▲	7	FIFA 08 (русская версия)
▲	8	Alone in the Dark
▲	9	ВАЛЛ-И
▼	10	UEFA Euro 2008

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PSP (GamePark)

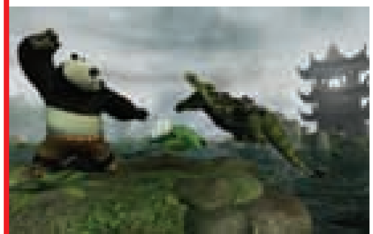
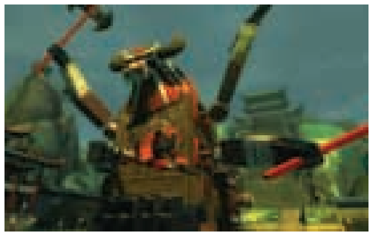




—	1	Валл-И
—	2	God of War: Chains of Olympus
▲	3	Grand Theft Auto: Vice City Stories
—	4	Lego Indiana Jones: The Original Adventures
▼	5	Рататуй
▲	6	Крэш: Битва титанов
▲	7	Naruto: Ultimate Ninja Heroes
■	8	Crisis Core: Final Fantasy VII
▼	9	Grand Theft Auto: Liberty City Stories
▲	10	UEFA Euro 2008

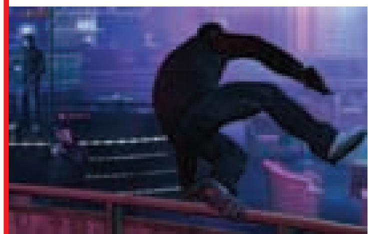
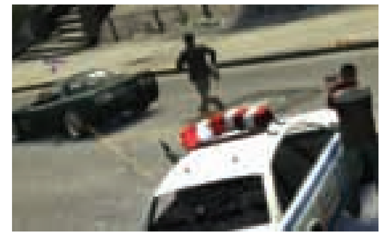
КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PS2

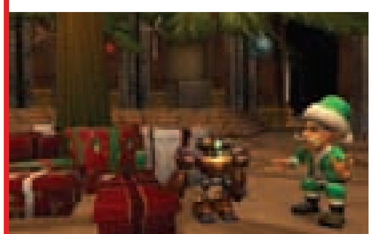
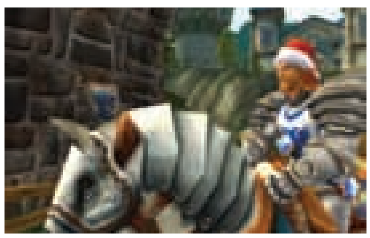
1. Kung Fu Panda
2. Grand Theft Auto: San Andreas
3. UEFA Euro 2008 (русская версия)
4. ВАЛЛ-И
5. God of War 2
6. Need for Speed ProStreet
7. Need for Speed Most Wanted
8. FIFA Street 2
9. Black
10. FIFA 08

Xbox 360

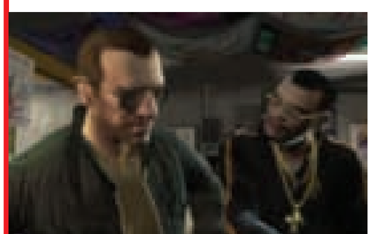
1. Grand Theft Auto IV
2. Ninja Gaiden II
3. Конспирация Борна
4. Alone in the Dark
5. Battlefield: Bad Company
6. ВАЛЛ-И
7. FIFA 08
8. UEFA Euro 2008
9. Guitar Hero: Aerosmith
10. Mass Effect

PC (Box)

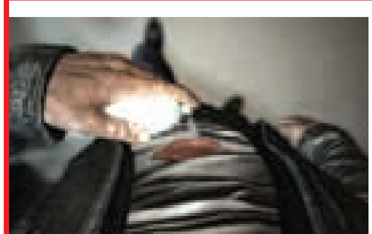
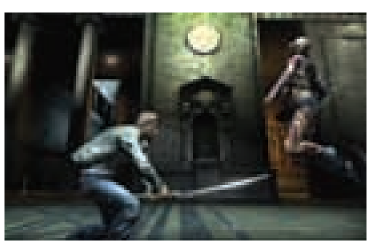
1. World of Warcraft
2. Лаборатория существ Spore
3. Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2
4. The Sims 2: Идеи от Ikea
5. The Sims 2 (русская версия)
6. ВАЛЛ-И
7. Алмазный меч, деревянный меч
8. Age of Conan: Hyborian Adventures
9. Diablo 2
10. Кунг-фу Панда

PS3




1. Grand Theft Auto IV
2. Конспирация Борна
3. Battlefield: Bad Company
4. Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
5. Assassin's Creed (русская версия)
6. Kung Fu Panda
7. Gran Turismo 5: Prologue
8. The Incredible Hulk
9. Sid Meier's Civilization Revolution
10. Race Driver: Grid

PC (Jewel)

1. Alone in the Dark: У последней черты
2. ВАЛЛ-И
3. Assassin's Creed Director's Cut
4. Кунг-фу Панда
5. Mass Effect
6. Нэнси Дрю: Призрак Венеции
7. Race Driver: Grid
8. Age of Conan: Hyborian Adventures
9. Call of Duty 4: Modern Warfare
10. Counter-Strike: Source

Nintendo (DS и Wii)




1	Wii Play	Wii
2	Wii Zapper + Link's Crossbow Training	Wii
3	Mario Kart Wii	Wii
4	Guitar Hero 3: Legends of Rock	Wii
5	New Super Mario Bros.	DS
6	Sports Island	Wii
7	No More Heroes	Wii
8	Super Mario Galaxy	Wii
9	Rayman Raving Rabbids 2	Wii
10	Call of Duty 3	Wii

PSP

1. Валл-И
2. Lego Indiana Jones: The Original Adventures
3. Grand Theft Auto: Vice City Stories
4. Железный человек
5. The Simpsons Game
6. The Sims 2: Робинзоны
7. Рататуй
8. Need for Speed Carbon: Own the City
9. Need for Speed ProStrreet
10. Medal of Honor Heroes 2

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».

Масатика Кавата, продюсер:

«К пятой части нам стало гораздо сложней создавать действительно страшных монстров, которые при этом соответствуют представлению, сложившемуся о сериале у ветеранов. Но все сводится к тому, что дизайнеры ночами корпят над эскизами, а мы потом отбираем понравившееся».



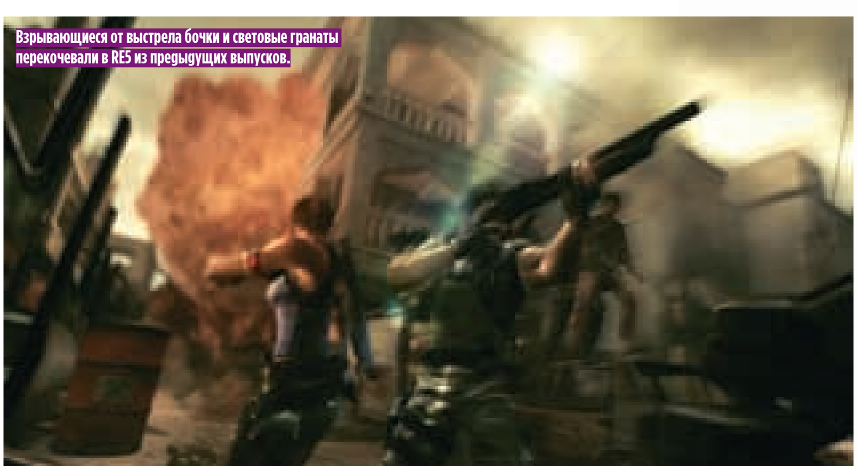
«СИ» В ЯПОНИИ: Resident Evil 5

Зло под солнцем.

Эта статья – своеобразный итог сразу трех встреч корреспондентов «СИ» с Дзюном Такеути и Масатикой Каватой, продюсерами пятого выпуска сериала, который на родине зовется Biohazard, а в отечественном кинопрокате получил имя «Обитель Зла». Первое интервью было взято на Captivate, «персональной» выставке Capcom в Лос-Анджелесе, второе – во время тура «СИ» по японским студиям, а в третий раз мы пересеклись с главными умами Resident Evil 5 на прошедшей не так давно E3. И там же посмотрели (и лично прошли трижды!) демоверсию грядущего экшна от третьего лица, испытав в бою ветерана Resident Evil, Криса Редфилда, и его новую боевую подругу, Шеву.

По словам Дзюна Такеути, темные происки корпорации Umbrella и новые образчики мутогенных вирусов так подробно описывались в предыдущих частях, что было решено – тема исчерпана и пора рассказать, откуда пришел вирус. «Во время обсуждений как-то всплыло слово «Африка», – добавил он. – И мы подумали – а ведь неплохая идея! Существует теория, что именно Африка стала колыбелью человечества – появившись здесь, люди затем расселились по всему свету. Так почему бы и вирусу не зародиться в тех же краях?»

При этом RE5 сюжетно все-таки связана с предшественницами: действие ее разворачивается спустя 10 лет после событий оригинальной Resident Evil. И здесь стоит сделать важное отступление: когда Такеути рассказывает о вирусе, он уточняет, что речь идет о Progenitor, открытом учеными в первой части. Между тем, судя по демоверсии, Крису встретятся не только местные, африканские, разно-



Взрывающиеся от выстрела бочки и световые гранаты перекочевали в RE5 из предыдущих выпусков.

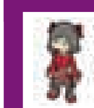


Африканский городишко впечатляет обилием узких улочек: в такой тесноте даже медлительные зомби могут стать серьезными противниками.



ИНФОРМАЦИЯ

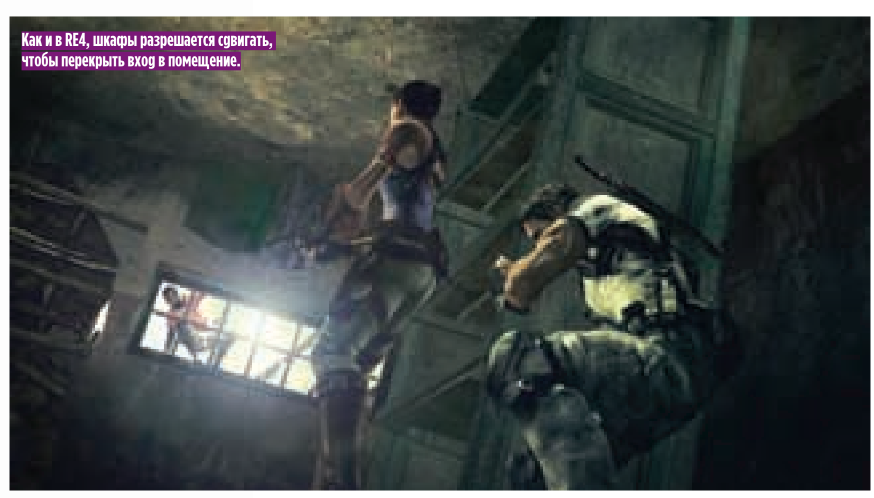
ПЛАТФОРМА: Xbox 360, PlayStation 3
ЖАНР: action-adventure.survival
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Capcom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
ДАТА ВЫХОДА: 13 марта 2009 года
ОНЛАЙН: http://www.residentevil.com/5



Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

«Именно Африка послужила колыбелью человечества – появившись здесь, люди затем расселились по всему свету. Так почему бы и вирусу не зародиться в этих же краях?»

видности зомби, но и те монстры, что стращали Леона в испанском захолустье. А их ряды пополнялись за счет Las Plagas, паразитов, которые позволяли «носителям» самостоятельно принимать решения, а не полагаться только на приказы. Как сообщалось в одной из записок, найденных главным героем, Las Plagas возникли в доисторические времена, но как именно их увяжут с Progenitor и увяжут ли вообще, нам еще предстоит увидеть. Стоило появиться первому видеоролику со сценой, в которой светлокожий герой палит по темнокожим неприятелям, как с подачи корреспондента Newsweek в Сети заговорили о расизме и предвзятости создателей. В следующем видео на жизнь героя уже покушались все кому не лень. Как объяснил Такеути, на этнический состав зомби-полчищ повлияли не отзывы журналистов, а впечатления разработчиков от путешествия по Африке. Оказавшись «на месте», они убедились, что континент населяют не только коренные жители, но также и арабы, и европейцы.
Сам же Крис получил главную роль в RE5 по прихоти Такеути: тот начал работу над сериалом с самой первой части, и решил, что в этот раз круг должен замкнуться. Редфилд возмужал – да так, что продюсеры даже поинтересовались: «Как вы думаете, не слишком ли мы его состарили?» «На наш вкус, в самый раз!» – ответили мы. Джилл Валентайн рядом с ним пока не объявилась. «Геймерам хочется видеть новую героиню!» – заметил Такеути. Кроме того, требовался персонаж, хорошо знающий Африку, и Джилл таким проводником стать не могла. А вот темпераментная Шева Аломар – вполне. Элементы экшна используются в сериале не



Как и в RE4, шкафы разрешается сдвигать, чтобы перекрыть вход в помещение.



Досье: Шева Аломар

Оперативник из организации BSAA, родилась в Африке. Лично пострадала от биотеррористов, и с тех пор настолько возненавидела всевозможные «акции устрашения», что выучилась боевым искусствам и стрельбе. Вооружена винтовкой (а судя по эскизу, еще и ножом), любит приканчивать оглушенных врагов мощным пинком.

Хит?!

ЗА:

- **Больше реалистичных деталей: смена освещения влияет на геймплей.**
- **Обещанные грандиозные побоища в духе Dead Rising.**
- **Головоломки, рассчитанные на прохождение с напарником.**
- **Многообещающий дизайн уровней.**
- **Улучшенная и дополненная боевая система из RE4.**
- **Онлайновый co-op.**
- **Интересные мини-боссы.**

ПРОТИВ:

- **Сильное сходство с RE4.**
- **Невозможность целиться и бегать одновременно.**
- **На ранних уровнях многие враги напоминают монстров из RE4 или напрямую перекочевали из четвертой части.**
- **Неудобное меню инвентаря.**

Авторы утверждали, что число пазлов сократят, а Крису позволят еще чаще полагаться на огнестрельное оружие, ножи и кулаки.

так уж давно: когда-то Синдзи Миками создавал первую часть под впечатлением от адвенчуры Sweet Home и киношных ужастиков. Лишь в четвертом выпуске появилась смесь из перестрелок от третьего лица и головоломок, знакомая многим благодаря неоднократным переделкам игры для других платформ. Во время первых интервью у нас сложилось довольно противоречивое впечатление о геймплее RE5. Авторы утверждали, что число пазлов сократят, а Крис сможет еще чаще полагаться на огнестрельное оружие, ножи и кулаки. Более того, хвалились, что PS3 позволяет одновременно отображать гораздо больше монстров на экране, чем PS2 или GameCube, так что непременно появятся сцены массовых побоищ: герой встретит врагов градом пуль (и это в RE, где всегда важно было экономить патроны!). Тем не менее, когда мы осведомились у Такеути, какие особенности RE он прежде всего желал бы сохранить, его ответ гласил: «Хоррор. Мы хотим, чтобы игроки чувствовали – они борются за выживание, они не всемогущи в этом мире. Оружие мы герою вручим, но врагов всегда будет больше, чем пуль».

Мы уже начали всерьез подозревать, что увидим на E3 по меньшей мере экшн в духе Dynasty Warriors или же рельсовый шутер а-ля Resident Evil: Umbrella Chronicles. Но два отрывка, представленных в Лос-Анджелесе, скорей напоминали о Resident Evil 4 – похорошевшей, с арсеналом новых возможностей и классическими штрихами вроде лечебных трав в горшочках, – чем о попытке переиначить геймплей. Один мини-эпизод повествовал, как Крис и Шева удирают от толпы разъяренных африканских поселян, которые за несколько секунд до этого казнили одного из собратьев и оставлять в живых свидетелей не хотят. Подмога приходит с воздуха, однако уже во второй сценке дружественного пилота сбивают летучие твари, и герои пробираются дальше сквозь заброшенный городок, приветствуя местное население предупредительными выстрелами в голову.



Пытаясь добраться до героев, мини-боссы не щадят мелких сошек: когда палач с топором проламывает стены в погоне за Крисом и Шевой, он может запросто уложить на месте парочку-другую союзников.

Досье: Крис Редфилд

Один из двух играбельных персонажей в оригинальной Resident Evil, оперативник из спецподразделения S.T.A.R.S Alpha (S.T.A.R.S. расшифровывается как Special Tactics and Rescue Service («Служба спасения и особых маневров»)). Курит. В Resident Evil: Code Veronica отправляется спасать младшую сестру Клэр, похищенную корпорацией Umbrella. Окончательно (по его мнению) разделывается с корпорацией Umbrella в Resident Evil: Umbrella Chronicles. В начале Resident Evil 5 представлен как сотрудник американской организации BSAA – Bio-terrorism Security Assessment Alliance («Альянс по выявлению биотеррористической угрозы»).



Шева и под управлением AI оказалась надежной спутницей: исправно приходила на помощь Крису в демоверсии, а не лезла под нож, как Эшли в RE4.



Рядовые африканские зомби так же медлительны, как испанские поселенцы, и так же любят кидаться на героев, пытаясь укусить за шею или оторвать голову.

В глаза бросается прежде всего медлительность Криса по сравнению с Леоном: здоровенный спецназовец движется по обычной улице так, будто бредет по колено в воде. Зато при спринте его заторможенность удивительным образом исчезает. Команда для бега та же, что и в RE4: зажать кнопку X и дернуть аналоговой рукоятью в нужном направлении. Также сохранились остальные особенности: невозможность двигаться и стрелять одновременно, отдельные команды для расчехления ножа и выхватывания огнестрельного оружия и самая полезная в дебрях «Черного континента» придумка – молниеносные развороты на месте. Прибавьте к неторопливости Криса небольшой угол обзора камеры (Леону в RE4 удавалось держать в поле зрения куда больший участок местности), малые размеры всех здешних хижин, узость улиц да непреходящую любовь зомби к нападению с нескольких сторон одновременно – и способность вертеться волчком станет едва ли не наиглавнейшей возможностью выжить. Не считая, конечно, винтовок и пуль (и да, патроны, как и раньше, важно беречь). «А почему у вас все еще нельзя стрейфиться?» – поинтересовались мы у Такеути. «RE5 – это все же survival horror, – пояснил он. – Вам должно быть не по себе от того, что враги приближаются, должно сохраняться ощущение, что укрыться негде (или сложно). Если позволить чаще уклоняться, страх исчезнет».

По-прежнему широко задействуются контекстные клавиши: позволяют поднимать коробки с патронами, выбивать двери, сдвигать, в точности как в RE4, тяжеленные шкафы, чтобы закрыть окна и временно отрезать недругам путь в комнату. Коронный «контекстный» удар Лео-



Продюсеры Resident Evil 5: слева - Дзюн Такеути, справа - Масатика Кавата.

Когда мы узнали, что Масатика Кавата трудился над Resident Evil: Umbrella Chronicles, то немедленно поинтересовались, не задумывался ли он над версией RE5 для Nintendo Wii. «Да какая там Wii, – засмеялся Кавата. – Мне очень хочется наконец-то доделать версии для Xbox 360 и PS3!» А Дзюн Такеути подчеркнул, что на разработку вариантов для обеих next-gen платформ затрачиваются одинаковые усилия: ни одна из консолей не доставила команде особых хлопот. «RE5 разрабатывается на собственном движке Capcom – MT Framework. Компания его специально заточила под создание next-gen проектов. MT Framework хорош прежде всего тем, что позволяет с легкостью портировать исходный PC-код на Xbox 360 и PS3. Обычно считается, что PS3 – более капризная платформа, но у меня такого впечатления не сложилось».



Когда зомби начинают одерживать верх над Шевой, на экране загорается сообщение «Rescue». Если успеть нажать контекстные клавиши, можно выручить напарницу, раскидав врагов, – но только в том случае, если Крис оказался рядом с ней. На расстоянии придется полагаться на пистолет и сообразительность девушки.





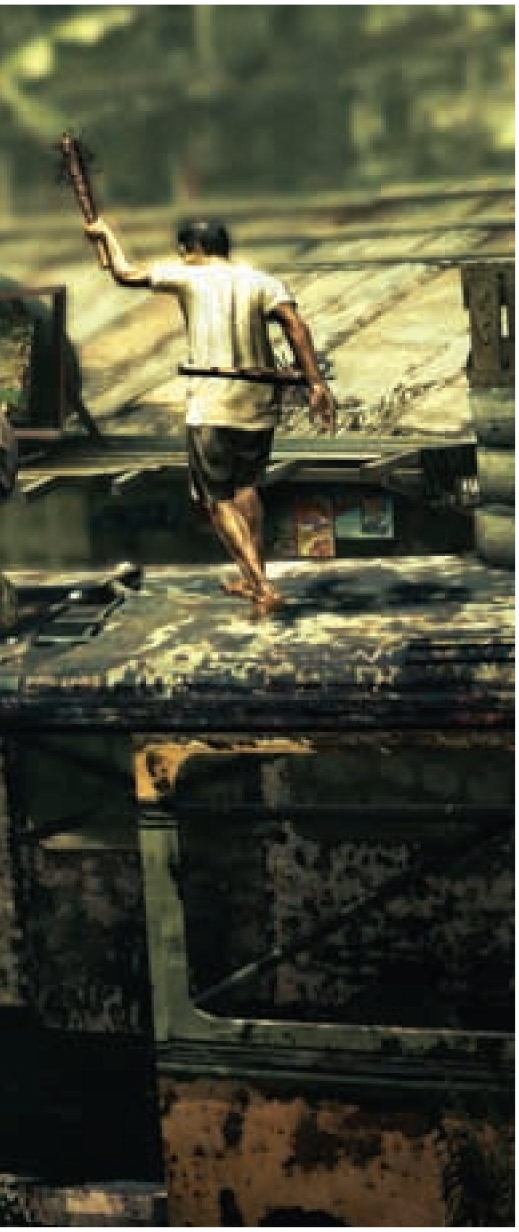
Крис против Леона

Параллельно с RE5 создается CG-фильм Resident Evil: Degeneration, который был анонсирован сразу после выхода на экраны Resident Evil: Extinction с Милой Йовович в главной роли. Такеути делится подробностями: «Нам очень нравится и существующая трилогия, и Мила. Когда режиссеры снимали эти ленты, они с нами не советовались, и мы считаем, что в общем все им удалось. Тем не менее, сейчас мы хотим сделать свое кино и решили: раз уж в пятой части герой – Крис, в Degeneration в центре событий окажется Леон. А компьютерную графику используем потому, что не нашелся актер на роль Леона». Тут он лукаво улыбается: «У вас, кстати, в России парней, похожих на Леона, нет?»

на ногой сменился подсечками, апперкотом в челюсть, мощным хуком, который отлично помогает раскидывать группы зомби, и топтанием поверженных врагов. Приемы сопровождаются короткой, но зрелищной анимацией на движке. Кроме того, ситуационные кнопки позволят вовремя прийти на помощь напарнице, выдернув ее из лап зомби, или же вколов лекарство.

При этом Шева – совсем не робкая Эшли из четвертой части: и сама к Крису подоспеет со шприцем, и врагов на расстоянии удержит. Вдобавок, ей можно отдать приказ подбирать патроны и бесхозное оружие. В демоверсии героиней довольно толково управлял AI, и, что приятно, многие задания были рассчитаны именно на прохождение вдвоем. Например, Крис помогает девице перепрыгнуть на соседнюю крышу, чтобы та открыла замок на воротах, позволив дуэту продвинуться дальше. Но навстречу Шеве тут же выбегают зомби, и Крис, стреляя из снайперской винтовки почти что, как в тире, сокращает число нападающих. Позволят ли нам в финальной версии переключаться между героями (в RE4, напомним, такое разрешалось провернуть лишь в определенных эпизодах) и предусмотрят ли оффлайновый кооперативный режим, пока неизвестно. А вот онлайновый кооперативный режим, который разработчики упорно не хотели подтверждать до E3, все же будет, хотя опробовать его журналистам еще не дали. «Если в пятой части предусмотрен онлайновый co-op, так, может, вы и Outbreak задумали возродить?» – допытывались мы у Такеути. Он уклончиво ответил: «Outbreak все же опередил свое время. Да и нынешнее broadband-покрытие нас не устраивает. Когда во всем мире с Интернетом станет лучше, тогда и возродим сериал».

Переход на новую платформу предсказуемо скажется на графическом оформлении RE5. Как утверждают продюсеры, команда в первую очередь постаралась, чтобы все выглядело как можно более реалистично, а стремление к правдоподобности, в свою очередь, повлияло на выбор способов пугать игроков. Например, в свежем выпуске поубавится число фантастических уродцев в духе монстров из RE3 и Code Veronica. Теперешние враги чаще выглядят как создания, которые могли бы существовать. «По нашему мнению, если у геймеров складывается впечатление, что такие твари хоть чуточку, да настоящие, каждая стычка нагоняет еще больше страха, – поделился Кавата и добавил: «Хотя учтите, у японцев и у западных игроков представления о том, что правдоподобно, все же различаются». Действительно, когда мы наткнулись в демоверсии на мясника из RE4 – с бензопилой в руках и мешком на голове – испуг полностью вытеснило ощущение азарта: сработает ли давняя тактика, удастся ли обездвижить (а затем и добить злыдня) выстрелами в голову?





Мини-боссы хитры, располагают набором особых приемов и вынуждают стать виртуозами – если уж стрелять, то с любого расстояния попадать в голову.



Обратите внимание на лазерные прицелы у винтовок: зомби настолько обнаглели, что пытаются отпрыгнуть, заметив красный луч.

Важная роль отводится освещению. «Не секрет, что за вдохновением мы часто обращаемся к фильмам-ужастикам – в особенности, к японским «страшилкам», – рассказал Такеути. – Многие картины, снятые нашими соотечественниками, пришлись весьма по душе западным зрителям. «Подсматривая» киношные приемы – как, скажем, чередование света и тьмы, – мы учимся по-новому щекотать нервы геймерам».

Действительно, отныне безнаказанно выйти из темного помещения на залитую солнцем площадь невозможно. Пока глаза героя за несколько секунд не привыкнут к свету, он будет передвигаться буквально на ощупь, еле различая неприятелей. Так же обстоят дела и с переходом в тень – сперва сумрак надежно укроет монстров от героя. Иногда нам позволят самостоятельно повлиять на степень освещенности мира вокруг – например, выдадут оружие с подсветкой или разрешат зажечь лампу, чтобы отыскать припрятанные предметы. А иногда, наоборот, заставят выбираться из заранее расставленной западни: в одном из эпизодов загонят в комнату, где монстры специально вырубят электричество. В демоверсии подобных примеров не было: в полной темноте Крис так ни разу и не оказался.

По всем приметам, RE5 старается не слишком отклоняться от формулы, испытанной в RE4. Точно так же Capcom поступила еще с одним своим сериалом, Devil May Cry, предпочтя в свежем, четвертом по счету выпуске усовершенствовать геймплей третьей части и добавить нового героя, а не предложить что-то вовсе из ряда вон выходящее. Пока похождения Криса напоминают приключения Леона во всем вплоть до не самой удобной схемы управления, но, тем не менее, когда многочисленные усовершенствования проявятся полностью, не исключено, что мы скажем: «Именно такую Resident Evil мы ждали всегда». СИ

Парящий вещмешок.

Отныне покопаться в инвентаре можно без отрыва от битв: зомби настигают, а Крис (вернее, игрок) между тем лихорадочно выбирает нужное оружие в виртуальном чемодане размером 9 на 9 клеток. Чемодан прозрачен и отображается прямо поверх происходящего. Точно такой же вещмешок есть у Шевы, и им тоже разрешается воспользоваться. Вдобавок, при нажатии кнопки «вниз» или «вверх» на D-pad, открывается меню для быстрой смены экипированного предмета: мы выбирали между пистолетом и лечебным растением.

Дзюн Такеути, продюсер:

«Есть вещи, которые во всем мире воспринимаются одинаково, поэтому при создании игры мы обращаем внимание именно на них. Если мы скажем: «Наш герой любит суши!», где-то это могут не понять. Или вот лицо. Если мы наделим Криса азиатской внешностью, не всем он покажется симпатичным, поэтому мы стараемся сделать образ, который бы обладал универсальной привлекательностью».

В РАЗРАБОТКЕ



В этом разделе мы рассказываем об играх, которые еще только находятся в разработке. В каждой статье указана предполагаемая дата поступления в продажу – если она, конечно, известна. Учтите, что выход игры может быть отложен издателем, а некоторые проекты и вовсе закрываются, так и не увидев свет. О таких случаях мы обязательно сообщим вам в «Новостях».

Наши источники информации – это не только официальные пресс-релизы компаний, скриншоты и видеоролики. Обычно мы запрашиваем у разработчиков дополнительную информацию, берем у них интервью, а в идеале – получаем эксклюзивные демоверсии игр, которых нет в открытом доступе в Интернете. И все же помните, что на момент написания статьи об игре, находящейся в разработке, нам не доступен ее финальный вариант. Поэтому мы не можем с уверенностью судить о том, насколько интересной она в итоге окажется. Например, если мы видели демоверсию, в которую вошли один-два хороших уровня, логично предположить, что и остальные будут не хуже. Однако мы не застрахованы и от того, что они окажутся скучными и однообразными. Напротив, многие ошибки и недочеты ранних вариантов игры могут быть позже исправлены. Поэтому финальная оценка игре выносится только в рецензиях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «В РАЗРАБОТКЕ»

Хит?!
В эту рубрику попадают только самые перспективные игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Демотест
Рассказ о впечатлениях от закрытой (то есть, которая доступна только прессе) демоверсии обычной игры, либо открытого тестирования новой MMORPG. И в том, и в другом случае мы изучаем все доступные уровни от начала до конца.

В разработке
Классическая статья рубрики «в разработке» пишется обычно после краткого знакомства с игрой на презентации, по мотивам впечатлений от японской версии или же со слов разработчиков. За ней может последовать «демотест», либо даже «хит?!», если игра будет этого достойна.

Интервью
Бывает так, что лучше поставить прямую речь создателей игры, чем пересказывать их слова. Мы задаем вопросы разработчикам об их новом детище, получаем от них развернутые ответы и публикуем их дословно.

Репортаж
Часто наш журнал приглашают на масштабные презентации новых проектов. По мотивам наиболее полезных и интересных поездок мы пишем репортажи с фотографиями, мини-интервью, дорожными впечатлениями и, конечно, информацией об увиденных играх.

Спец
Любая статья об играх в разработке, которая не укладывается в рамки вышеприведенных форматов, называется «спецматериалом». Например, это может быть спецматериал о всех RPG, которые должны увидеть свет ближайшей осенью.

Галерея
Подборка наиболее зрелищных и характерных скриншотов из игр, находящихся в разработке. Публикуются только свежие.

Тема номера
Главным материалом номера может быть рассказ как об уже вышедшей игре, так и о находящейся в разработке. В любом случае он ставится в начале номера, сразу после раздела «Новости».





ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
strategy.wargame.real-time
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Sega
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:
Creative Assembly
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:
6 февраля 2009 года
ОНЛАЙН:
www.totalwar.com

Автор:
А. Арбатский
vecsill@yandex.ru

Хит?!

ЗА:
- великолепная анимация отдельных бойцов;
- полноценный симулятор морских сражений эпохи парусов;
- интересные идеи для стратегического режима.

ПРОТИВ:
- управление войсками такое же, как в Rome: Total War;
- разработчики говорят о художественных достоинствах игры, а не о свежих идеях;
- без принципиально нового управления войсками мы получим не XVIII в., а очередных «Казаков».



EMPIRE: TOTAL WAR

Продолжение великолепной линейки игр Total War посвящено «войне в кружевах».

Вернемся в прошлое, ведь так приятно оглянуться назад и оценить замечательный путь, пройденный Creative Assembly и ее великолепной серией Total War. Когда-то, в далеком 2000 году, когда жанр стратегий задыхался от бесконечных RTS и казалось, что авторам, в нем работающим, уже не выйти из тупика, лучом света в темном царстве стала Shogun: Total War. Великолепный симулятор тактических сражений – исторически точный, учитывающий мораль и прекрасно приспособленный для игры родами войск. Да, разумеется, не обошлось и без недостатков: стрелки тогда с удивительной меткостью убивали только врагов, даже вступивших в рукопашную схватку, что не добавляло сражениям реализма. Но за потрясающее пиршество тактических возможностей можно было простить все что угодно. Особый восторг вызывал мультиплеер на шестерых: разбившись на две команды, геймеры сталкивались именно с теми проблемами, которые возникали у командующих флангами в настоящих сражениях, – координировать действия было совсем непросто. Как сейчас помню: «Сергей, куда ты делся, мы тут бьемся со всей их армией! – Провалиться этому чертову туману, я не знаю, где нахожусь!» Это поистине незабываемо! Потом было множество новых открытий и улучшений геймплея – наверняка кто-то припомнит свои ощущения и… выражения, когда пушка в Medieval стреляла по швейцарской баталии* и ядро скакало, выкашивая ряды швейцарцев? Так появилась артиллерия. Словом, много чего было.

И вот мы в очередной раз, можно сказать, почти дождались! Готовится пятая часть великолепного сериала – Empire: Total War, посвященная XVIII веку.

Пара слов об истории

Конечно, немного жаль… И немного странно – к сожалению, разработчики почему-то пропустили эпоху «мушкета и пики» – XVI-XVII вв., интереснейший период с точки зрения тактики и военного дела, не говоря уж о многочисленных технологических переворотах, случившихся за это время. Но эпизодов Всемирной истории, отвечающих идеологии сериала, осталось не так уж много: Наполеоновские войны, «мушкет и пика» да эпоха колесниц – вот, пожалуй, и все. Так что дождемся когда-нибудь и этого счастья.

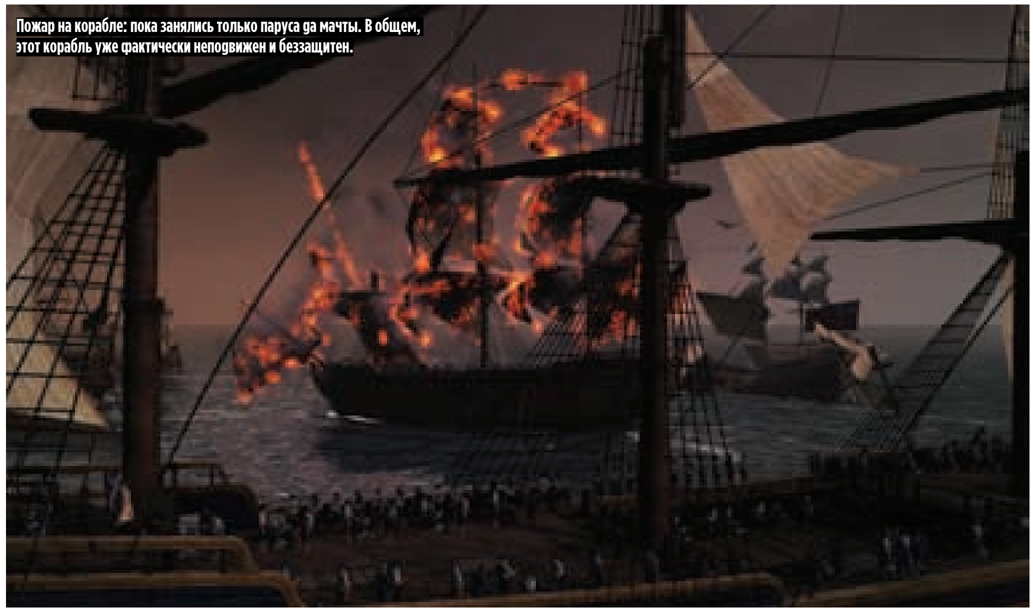
В конце концов, и «война в кружевах» – период поистине великолепный! Впервые в истории возникают конфликты, по протяженности театра военных действий сопоставимые с двумя Мировыми войнами. В Семилетнюю войну боевые действия ведутся в Африке, Индии, Америке, не говоря уж об истоптанном солдатскими сапогами нашем континенте. Экспедиции европейцев отправляются в наиболее отдаленные уголки Земли и встречаются там с самыми разными и самыми странными армиями – от застрельщиков-индейцев,

*Баталия – здесь: отряд пикинеров, построенный квадратом.

обучающих цивилизованных захватчиков позабытой тактике одиноких стрелков в цепи (за которой будущее!), до индийских ракет, скопированных англичанами под названием «боевых ракет Конгрива».
Интересна и политическая история тех времен. Выбранный период охватывает Войну за Независимость САСШ (отцы-основатели были поскромнее современных американцев, и страна называлась Северо-Американские Соединенные Штаты), французскую революцию и ранние кампании Наполеона Бонапарта – еще в качестве безвестного генерала Республики и простого первого консула.
Кстати, нам обещают отдельную кампанию, посвященную Войне за независимость. И говорят, достаточно вольную, так что можно будет попытаться обрести независимость в других обстоятельствах и в другое время.

За море? Корабли?

Эта эпоха – дальних земель, приносящих несметные богатства, морских путешествий и начала мирового господства Англии. Морских путешествий? Наверное, на кораблях? Да! И разработчики не обошли вниманием «огромное значение господства на море». Впервые в серии мы получим реальное командование флотами – и эти морские сражения авторы обещают сделать не только очень интересными, но и фантастически красивыми. Игрок может получить под начало до двадцати судов. Мало? Учитывая, что экипаж линейного корабля насчитывал от 600 до 1000 человек, нас совсем не обделили подчиненными. Конечно, под нашим командованием не только линкоры – есть и фрегаты, и бриги, и прочая мелочь. Они отличаются скоростью, маневренностью и силой залпа. В игре можно будет попробовать и первый пароход (как известно, проект чудо-судна предлагался Наполеону, но Бони счел его чересчур фантастическим). Пароход гораздо менее быстроходен, нежели парусник или гребное судно, зато никак не зависит ни от силы, ни от направления ветра, которые будут оказывать огромнейшее влияние на скорость и маневренность остальных посудин. В соответствии с добрыми традициями серии, все суда – точные копии реальных плавсредств.
Не подкачала и тактика. Каждому суденышку адмирал сумеет задать тип атаки – авторы упоминают о возможности вести огонь по мачтам корабля или по корпусу, наверняка будут еще варианты залпов картечью по палубам – чтобы перебить абордажную команду противника.
В зависимости от того, куда именно ведется огонь, – судно получает соответствующие повреждения. Никаких хит-пойнтов! Если удалось снести мачту – посудина потеряет ход, а оставшись без парусов и такелажа, и вовсе остановится. Неподвижную мишень можно легко расстрелять или захватить – и по законам того времени судно-приз после боя перейдет к вам, пополнив вашу эскадру.
Как и положено, захват чужого корабля заметно снижает мораль всего вражеского флота, и если ваши головорезы начнут брать на абордаж одну посудину за другой, суда противника (точнее, их команды), могут занервничать, а то и отступить. К сожалению, неизвестно, будут ли так же расстраивать впечатлительного врага взорвавшиеся или затонувшие корабли, но, памятуя о традициях сериала строить сражение на морали войск, можно предположить, что, скорее всего, будут.


Пожар на корабле: пока занялись только паруса да мачты. В общем, этот корабль уже фактически неподвижен и беззащитен.

> Будет грустно, если игра хоть и окажется шедевром, но лишь с точки зрения «интерактивной батальной живописи» – очень красивой и интересной картинкой при катастрофическом падении играбельности и немалых отступлениях от исторической достоверности.


Загадочная мясорубка. Вроде бы, судя по форме, это середина века… Но в это время солдаты строились уже только в три шеренги, а тут – глубокие колонны.

При абордаже матросы и вправду выискивают противников и дерутся врукопашную! Никакого декоративного махания тесаками!

При попадании в корпус учитываются не только потери среди матросов и артиллеристов, но и место попадания. Если вашему судну удалось сделать пробоину ниже ватерлинии – вражеское судно начнет набирать воду, крениться, терять ход, а может и затонуть. С особой гордостью разработчики говорят о возникновении пожаров. Огонь беспорядочно распространяется по кораблю, прямо влияя на его боеспособность. Орудийная палуба, на которую проникло пламя, постепенно прекращает действовать – артиллеристы спасаются от огня, и стрельба из этих пушек становится невозможна. Пожар способен добраться и до порохового погреба, и дело наверняка кончится мгновенным взрывом крюйт-камеры, могут загореться паруса, что также приведет к проблемам с управлением кораблем.

При стрельбе используется совершенно уникальная физическая система – каждое выпущенное ядро (и мушкетная пуля!) полетит по собственной траектории, и даже промахнувшись по одному кораблю, можно попасть по другому – в том числе и по своему. Такое возможно, если вы не очень умело выполняете маневры и пытаетесь зайти к вражескому судну с двух сторон.

Тяжела ты, матросская жизнь

Жизнь судовой команды – это отдельная песня. Точнее, даже не жизнь команды, а жизнь рядовых морячков, поскольку каждый матрос на корабле фактически обладает своим AI. Безусые юнги и морские волки бегут от пожара или прыгают за борт; если возле пушки недостаточно артиллеристов – она прекращает стрелять. Причем, когда «очаг возгорания» возникнет на верхней палубе, команда с нее попрыгает за борт, а находящиеся у орудий в трюмах моряки будут еще некоторое время продолжать огонь, не зная о бедствии, и бесславно могут погибнуть при взрыве корабля или в дыму и пламени.

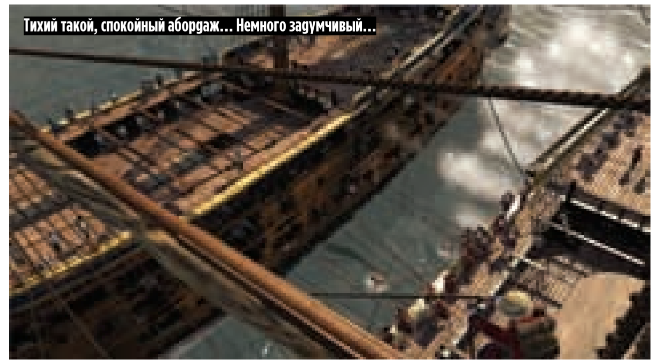
Но самое интересное, что при абордаже матросы и вправду выискивают противников и дерутся врукопашную! Никакого декоративного махания тесаками! То же самое, кстати, будет происходить и в сухопутных сражениях. Все это поведение не требует никакого микроменеджмента – ваши подчиненные знают, что делать. Зато, судя по всему, нас ждет практически кино о страшных морских сражениях, где можно будет посмотреть и на артиллеристов у пушек, и на страшную резню на палубах.

А тем временем на суше

К сожалению, информации о баталиях на твердой земле гораздо меньше. В целом, все сообщения сводятся к тому, что, за исключением небольших приятных дополнений, управление останется таким же, как в Total War: Rome. Так, например, вместо нудной отправки отрядов по одной штуке через всю страну к месту сбора армии – можно будет выбрать точку у какого-то генерала, и производящиеся отряды сами туда потопают, не отвлекая нашего королевского внимания. Кроме того, обещают наделить AI маленьким стратегическим разумом. Теперь перед сражением искусственный интеллект будет принимать решение – сражаться ему до последнего солдата или немножко посдерживать врага и отступать, в зависимости от стратегической ситуации.

Да, кстати, и изюм для булочек мог быть посвежее: немного расстраивает молчание разработчиков о спешивающихся драгунах, а их скупые замечания об использовании застрельщиков вряд ли удовлетворят наше любопытство.

Так что, возможно, нас ожидает еще один хит… Только будет грустно, если игра хоть и окажется шедевром, но лишь с точки зрения «интерактивной батальной живописи» – очень красивой и интересной картинкой при катастрофическом падении играбельности и немалых отступлениях от исторической достоверности. Все-таки, когда, анонсируя стратегию, рассказывают в основном о том, как потрясающе реалистично будут сражаться матросы при абордаже, – становится немного страшно в свете последних событий. Вдруг получится стратегический Crysis или Assassin's Creed? СИ



Тихий такой, спокойный абордаж… Немного задумчивый…



А вот специальностей у членов команды нет. И парусами управляют, и на абордажи ходят, и из пушек стреляют все одни и те же матросы-универсалы – ни тебе морской пехоты, ни артиллеристов.



Английский линейный корабль тихонько крадется по океану.



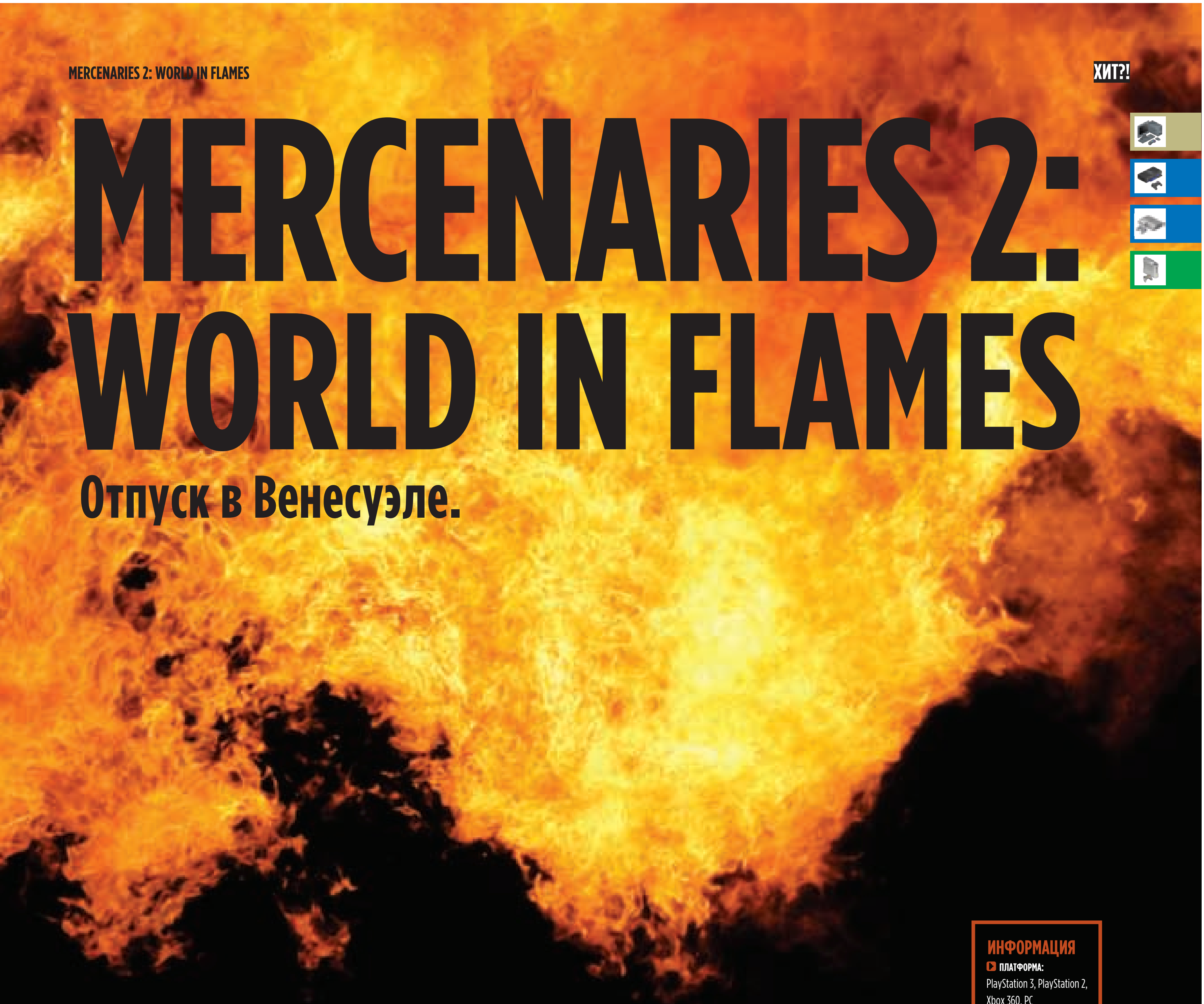
Хит?!

ЗА:

- Свобода действий на шестидесяти четырех квадратных километрах Венесуэлы.
- Более ста тридцати видов техники и возможность взрывать все, что душе угодно.
- Хулиганский сюжет из жизни удалых наемников и атмосфера летнего блокбастера.

ПРОТИВ:

- Крайне ограниченные возможности мультиплеера.
- Временные разрушения: все, что вы разрушили, со временем возрождается нетронутым.
- Отсутствие значимых для жанра новаторских геймплейных решений.



MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

Отпуск в Венесуэле.

В GTA IV есть «Глюкоза», мусоровоз, спорткары и вертолеты. Знатоки прошлых частей исходили GTA IV вдоль и поперек, но так и не нашли танк. Зайдите на любой форум, посвященный игре, и вы увидите вопрос: «Где танк? Какой код открывает танк?» Верный ответ один: как ни крути, а в GTA IV нет армии, а с ней нет ни танков, ни любой другой военной техники. И если уж сравнивать все игры с огромным миром-песочницей, то Mercenaries 2 – это GTA IV, вывернутая наизнанку. Вместо бетонных джунглей Нью-Йорка – тропические леса Венесуэлы, вместо хамоватого иммигранта – троица свободолюбивых наемников, вместо автомобильной серости серийных выпусков – танки, мобильные зенитки, бомбардировщики, армейские джипы и багги с ракетницей на крыше. При этом вы, как в GTA IV, вольны выполнять задания в любом порядке, отправляться, куда пожелаете и делать там, что вздумается. Очень хочется заявить, что нынешний рассказ об игре мы начнем от Адама, но нет. Мы начнем рассказ от задницы.

На дворе август 2010 года, главный герой игры – солдат удачи, и последние несколько дней он не может сесть. Рамон Солано, бывший наркобарон и нынешний диктатор Венесуэлы, повинен во многих грехах. Он совершил военный переворот и захватил власть в стране, но сделал при этом одну большую ошибку: не заплатил наемнику за работу и, в довершение всех бед, прострелил герою задницу. Венесуэла с ее нефтяными запасами – это ладно, бог бы с ней, а вот за поруганную честь Рамону придется заплатить сторицей. Зализав... нет, залечив рану, очень злой наемник встает на путь мести. Вы прилюдно объявляете вендетту и, запасшись амуницией, отправляетесь в загородный дом обидчика. После вооруженного нападения, а также многочисленных актов хулиганства и вандализма, обнаруживаете, что Солано в отъезде, а личная месть перерастает в войну против всей Венесуэлы. «А пуркуа бы и не па», – говорит про себя наемник и решает превратить особняк в штаб-квартиру собственной частной военной компании или, проще говоря, «базу». Здесь вы будете хранить оружие, машины и вертолеты, отсюда будете разыскивать диктатора, потирая пятую точку и чертыхаясь. Вместе с вами и Солано в переделе собственности намерены принять участие: Народная армия освобождения Венесуэлы, крупная международная нефтяная корпорация UPC, китайские вооруженные силы, «Организация Союзных Наций» и даже тусовка пиратов-растаманов (аналог русской мафии из первой части Mercenaries).

Ваша задача номер один – отомстить за простреленную задницу. Номер два – подзаработать денег. Номер три – объединиться с какой-либо из враждующих фракций и привести ее к победе. Несмотря на «политический» сюжет, реалистичность в этой истории весьма условная. Игровая Венесуэла – не копия, а так, карикатура с Венесуэлы реальной. На ее месте мог бы быть любой крупный экспортер нефти. Мир в Mercenaries 2 размером всего восемь на восемь километров, в нем схематично отражены крупнейшие города страны, а характер местности во время путешествий меняется гораздо быстрее, чем в реальности. Интересно, что в игре нет смены дня и ночи. Вместо этого в некоторых частях страны всегда полдень, в других – всегда сумерки. Пираты-растаманы, например, все свое игровое существование пялятся на заходящее солнце, которое так никогда и не

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PlayStation 3, PlayStation 2, Xbox 360, PC

ЖАНР:
action-adventure.freeplay

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts

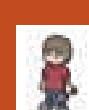
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клаб»

РАЗРАБОТЧИК:
Pandemic Studios («старшие» версии), Pi Studios (версия для PS2)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2

ДАТА ВЫХОДА:
31 августа 2008 года (США), 5 сентября 2008 года (Европа)

ОНЛАЙН:
http://www.mercs2.com



Автор:
Игорь Сонин
igor.sonin@gameland.ru

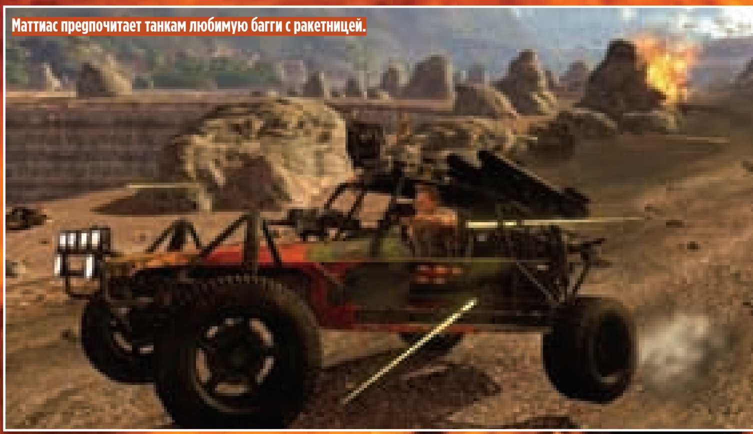

В двух словах о Mercenaries 2: «GTA4 на военный лад».


Подзаголовок World in Flames игра получила не зря. Взрывается все, что может взрываться.



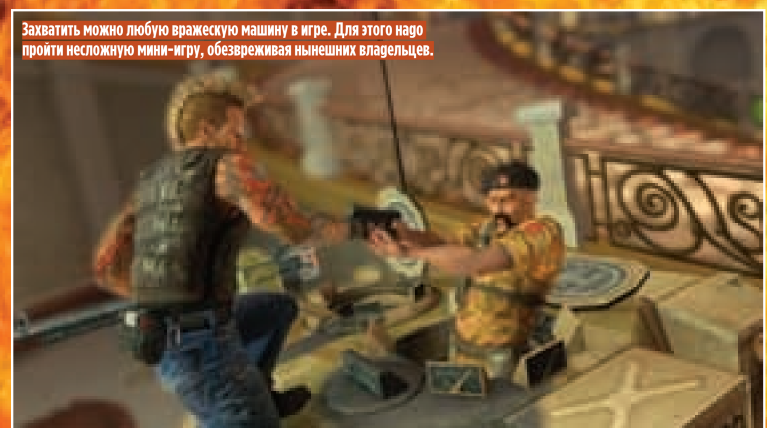


спрячется за горизонтом.
Самый известный персонаж Mercenaries 2: World in Flames – бородатый, покрытый татуировками швед Маттиас Нильсон с ирокезом на башке и базукой за спиной. Но это не единственный доступный персонаж. Каждый из трех наемников предпочитает свой стиль действий. Маттиас – тупой и сильный, он не привык выбирать средства, и в его распоряжении самая мощная взрывчатка, какая только может быть. Если этот подход кажется слишком варварским, стоит обратить внимание на Криса Якобса, афроамериканца с сигарой в зубах. Этот – умный мужик, не будет забивать гвозди микроскопом, а решит боевую задачу наиболее эффективным способом и найдет подходящий ключик к каждой линии обороны. Последний доступный персонаж – роковая женщина Дженнифер Муи, снайпер. Она обладает самой мощной и самой дальнобойной винтовкой в игре, и, несомненно, познакомиться с Дженни будет интересно тем, кому не нравится марать руки в ближнем бою.
Эти же три персонажа были и в первой части, в Mercenaries: Playground of Destruction, вышедшей в 2005 году. Mercenaries 2: World in Flames первый раз представили общественности в 2005 году как эксклюзив для PlayStation 3. Тогда ожидалось, что она поступит в продажу осенью 2007 года. Время шло, и планы менялись. Сначала перестал быть привлекательным титул эксклюзива, и игру решили опубликовать еще на трех платформах: PC, Xbox 360 и PlayStation 2. Затем и дату релиза пришлось подвинуть: сначала на 8 февраля нынешнего года, потом на август-сентябрь. По словам креативного директора Pandemic Studios Кэмерона Брауна, никакой хитрости или плана в этом нет. Mercenaries 2 – первый проект для нового поколения консолей у Pandemic, и пришлось как следует повозиться, прежде чем команда смогла достичь нужного уровня качества. Мощное железо нынешних консолей принесло миру Mercenaries весьма значительное обновление: подробную физику.
На презентациях зрителей неизменно привлекала одна и та же возможность: взрывать все, что душе угодно. Ни одно строение на карте не устоит перед хорошей взрывчаткой. В Battlefield: Bad Company разрешено проделывать дыры в стенах, а в Mercenaries 2 удастся сровнять с землей не то что дом – хоть целую улицу. Са-

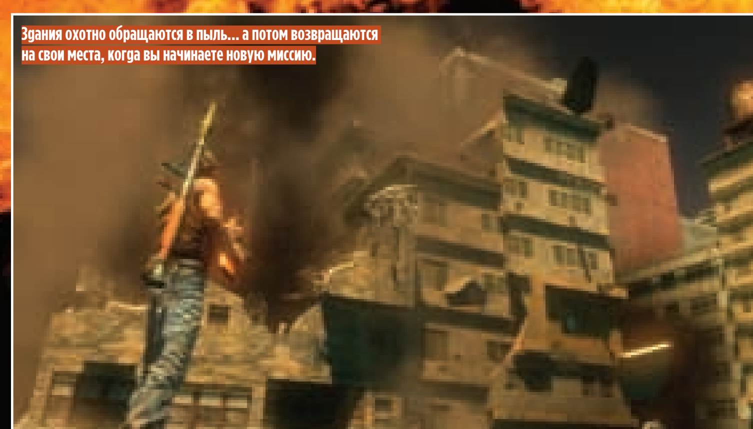

Маттиас предпочитает танкам любимую багги с ракетницей.


Вы думаете о том же, о чем и я? Да, взорвать можно.

Венесуэла – очень интересная и своеобразная латиноамериканская страна, которая сейчас находится в полной власти ее «президента» Уго Чавеса. Экономика Венесуэлы держится на экспорте нефти, отчего полудиктаторский режим Чавеса испытывает странные, но обоснованные опасения, что «миротворческие силы» могут забрать нефть, а «президента» – отстранить от дел. Ясное дело, на таком фоне анонс Mercenaries 2 не остался незамеченным, и даже сам господин Чавес заклеймил игру как «психологическое оружие». Получив столь недвусмысленный сигнал от правящих кругов, политические активисты написали очень смешную открытую петицию с требованием прекратить разработку игры. В петиции сказано буквально следующее: «Mercenaries 2 разрабатывается компанией Pandemic Studios, которая ранее создавала предельно реалистичные симуляторы для американской армии (видимо, имеется в виду Full Spectrum Warrior – Прим. автора). Pandemic Studios использует эту же технологию, чтобы сделать Mercenaries 2 настолько реалистичной, насколько возможно. Цель игры – уничтожение, и каждый встреченный человек должен быть убит, а любое здание может быть разрушено».


Захватить можно любую вражескую машину в игре. Для этого надо пройти несложную мини-игру, обезвреживая нынешних владельцев.


«Гражданской» техники в игре немного, но она есть.


Здания охотно обращаются в пыль… а потом возвращаются на свои места, когда вы начинаете новую миссию.

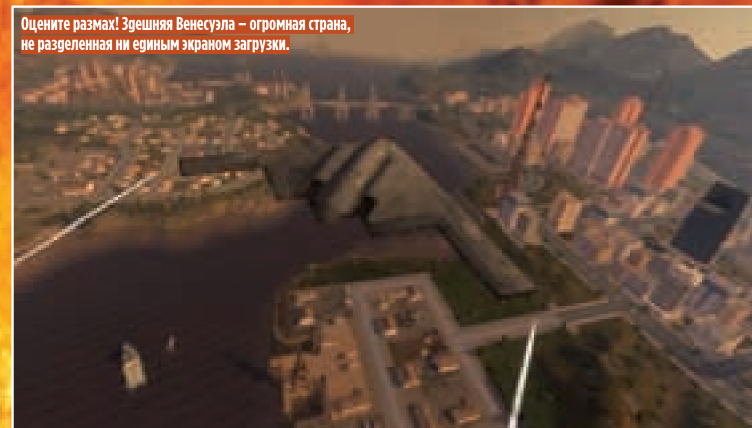
мые масштабные разрушения можно учинить при помощи воздушных ударов, которых в игре будет около двух десятков: от точечной бомбардировки до ковровой. Впрочем, и без поддержки с небес легко натворить немало дел: небольшие домики оседают после одного прямого попадания из ракетницы, с многоэтажками придется повозиться чуть подольше, но и эффект крушения получается куда более зрелищный. Мосты, фабрики, заводы, заправки, нефтяные вышки, военная техника – все взрывается быстро и охотно, особенно если открывать огонь из подходящего случаю оружия. Не могут взлететь на воздух разве что горы: их никакой бомбежкой с лица земли не сотрешь. Сюжетно важные здания тоже складываются как картонки, а потом незаметно восстают из пепла, как ни в чем не бывало. Со временем (а точнее – когда вы начнете следующую миссию) все в игре возрождается: разрушив город и позже вернувшись на место злодейства, вы обнаружите, что мирная жизнь опять наладилась: домики выросли, как грибы после дождя, а по улицам опять снуют безобидные гражданские авто.

Кстати, об авто. Всего в игре более ста тридцати видов техники, которые могут попасть в руки обалдуя-наемника. Как говорят сами разработчики, в этом вся прелесть наемнического ремесла: ты не ограничен ни уставом, ни законами – делай, что хочешь, лишь бы миссия была выполнена. Поэтому в списке доступных средств передвижения – техника на любой вкус: и военные машины, и обычные, и катера, и вертолеты. Наемнику ничего не стоит влететь в военный лагерь на красном Феррари с радиомаячком, потом сбежать с воплями, спрятаться в кустах и подставить автомобиль под воздушный удар. Как и в GTA, в Mercenaries любая, даже самая опасная техника, может легко сменить хозяина. Отбирая у противника, например, танк, вы запускаете мини-игру: сначала нужно поднять крышку люка, потом отобрать пистолет у солдата, сорвать с его шеи гранату и бросить внутрь. Из отверстия поднимается аккуратный столбик пламени – и боевая машина ваша. Разумеется, у каждого средства передвижения такая мини-игра будет своя и со своей сложностью: чем безобиднее машина, тем проще ее отобрать. Кстати, угонять таким образом можно не только наземную технику, но и вертолеты. Герои World in Flames вооружены крюками, которые легко поднимают их на борт любого летающего судна. Вообще, с техникой нужно быть внимательным. Если вы на вертолете добрались до отдаленной базы пиратов и оставили машину без присмотра, есть вероятность, что вскоре вы обнаружите за штурвалом разбойника-растамана, а в перекрестье прицела – самого себя. Сюрприз! Но и вы тоже можете обдурить противника, если где-нибудь в тихом и укромном месте займете чужую машину. Заметив спокойно подъезжающий к контрольному пункту танк с соседней базы, противник сделает вывод – свои! – и спокойно вас пропустит. Серьезной преградой для солдата удачи может стать разве что отсутствие ресурсов. Без денег, как известно, ни туда и ни сюда, поэтому придется подработать по ходу кампании. Все миссии делятся на основные (эти продвигают сюжет) и дополнительные (позволя-

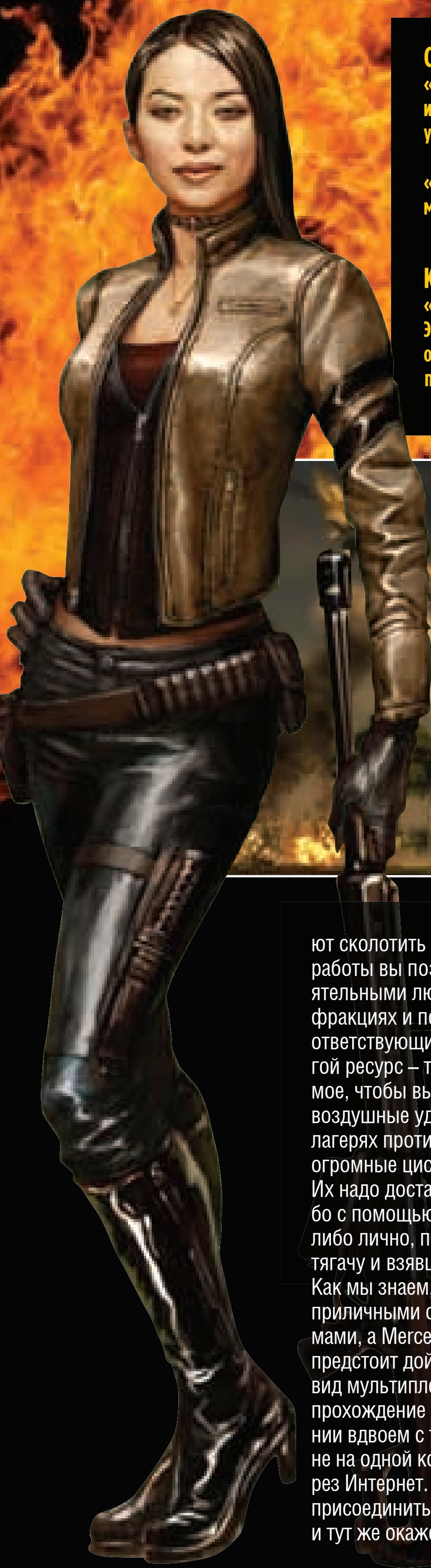
В Bad Company можно проделывать дыры в стенах, а Mercenaries 2 позволяет сровнять с землей не то что дом – хоть целую улицу.



Время дня зависит от территории и не изменяется. На базе пиратов-растаманов – вечные предзакатные сумерки.



Оцените размах! Здешняя Венесуэла – огромная страна, не разделенная ни единым экраном загрузки.



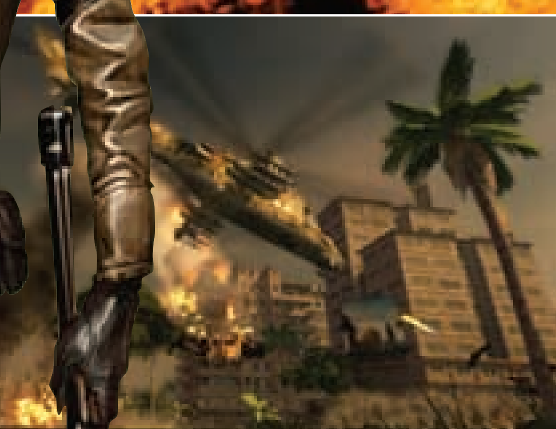
Скотт Уорнер, ведущий дизайнер:
«Сложно свалиться на грузовике в пропасть и уцелеть, но раз Шварценеггеру в «Коммандо» это удалось, то и у нас в игре будет возможно».

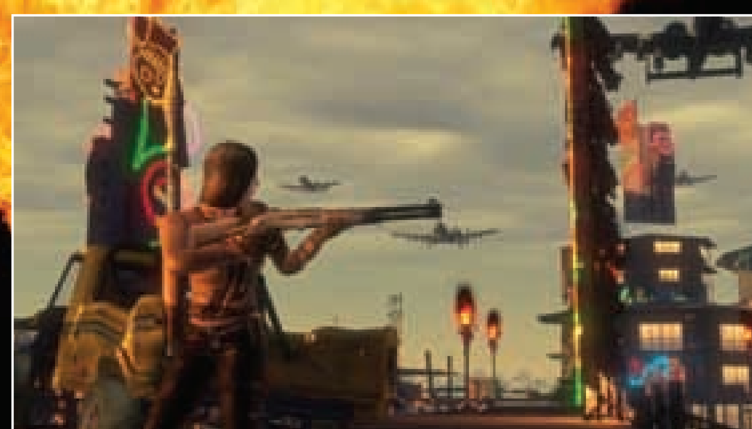
«За исключением земли и воды, в Mercenaries 2 можно разрушить все, что угодно. Абсолютно все!»

Кэмерон Браун, креативный директор:
«На PS3 и Xbox 360 игра практически одинакова. Это опасная тема. Одно мое неосторожное слово о платформах – и фанаты на форумах наверняка все переврут».



Враги беспомощны и если уж смогут вас одолеть, то только числом, а никак не умением.





ют сколотить капитал). По мере работы вы познакомитесь с влиятельными людьми в различных фракциях и получите доступ к соответствующим магазинам. Другой ресурс – топливо, необходимое, чтобы вызывать вертолеты и воздушные удары. В захваченных лагерях противника вы найдете огромные цистерны с горючим. Их надо доставить на базу – либо с помощью тех же вертолетов, либо лично, подсоединив бак к тягачу и взявшись за баранку. Как мы знаем, GTA4 обзавелась приличными онлайновыми режимами, а Mercenaries до этого еще предстоит дойти. Единственный вид мультиплеера – совместное прохождение сюжетной кампании вдвоем с товарищем, причем не на одной консоли, а только через Интернет. Приятель может присоединиться в любой момент и тут же окажется в центре происходящего, рядом с вами. Подразумевается, что вы направите усилия на достижение общей цели, поэтому игра не позволит вам обидеться друг на друга и разойтись по разным углам глобальной карты. Ограничение довольно разумное и понятное: в конце концов, именно для того кооперативные режимы и придумали, чтобы играть бок о бок с товарищем. А вот отсутствие «нормального» мультиплеера, конечно, расстраивает. И не скажешь, что его не успели сделать, – скорее, состязательные сетевые режимы изначально не входили в планы разработчиков, и Mercenaries 2: World in Flames создавалась с прицелом на одиночное прохождение, и уж над ним Pandemic Studios постаралась вовсю. Точно известно, что сетевых режимов вовсе не будет в версии для PlayStation 2, да и вообще мы относимся к ней с бо-о-ольшим подозрением: ее отдали на откуп Pi Studios – специальной компании, которая служит чем-то вроде мальчика на побегушках у крупных разработчиков. Pi Studios в прошлом принимала участие в создании разных частей сериала Call of Duty, версии Halo 2 для Windows Vista и версии Quake III для Xbox Live. Смущает также и зловещее молчание разработчиков. Все-таки, PlayStation 2 может из корпуса вон вылезти, но все равно не справится с обсчетом разрушаемых зданий, поэтому есть основания предполагать, что владельцы старушки-консоли увидят копию Mercenaries: Playground of Destruction в венесуэльских декорациях. Будьте бдительны. Вернемся, однако, к старшей, «нормальной» Mercenaries 2: World in Flames. Сами разработчики характеризуют Mercenaries 2: World in Flames как летний блокбастер в мире видеоигр. Это понятие пришло из Голливуда и придумано для кинофильмов. «Летний блокбастер» – дорогой, зрелищный, захватывающий фильм, во время которого зритель, расплывшись в кресле, «отключает» голову, пребывает в легком трансе и целиком отдается происходящему. Слово «летний» здесь значит – незамысловатый, пригодный для отдыха в жаркие дни. Если подумать, то несмотря на очень любопытный физический движок, громких изменений или реалистичности в Mercenaries 2 ни на грош. Если герой упадет с вертолета, он поднимется и побежит дальше, по своим делам. Эта игра не будет и не хочет быть откровением, но можно сказать точно: зрелищности, грубоватого юмора и потрясающих взрывов ей будет не занимать. СИ


Ritmix
Ritmix RF-9700
Стильный mp3-плеер
Сенсорный ЖК дисплей 2,4 дюйма
До 8 Гб памяти + слот для Micro SD
Аудио, Видео, Графика, Текст,
FM радио, диктофон
До 22 часов работы
Габариты: 86x52x12мм
Вес: 67г
www.ritmixrussia.ru
www.ritmixfun.ru
Реклама
цифротека
М.видео
ТОЧКА
СТАРТ Мастер
СЕТЬ МАГАЗИНОВ
POLARIS



Автор:
Наталья Одинцова

Автор:
Константин Говорун

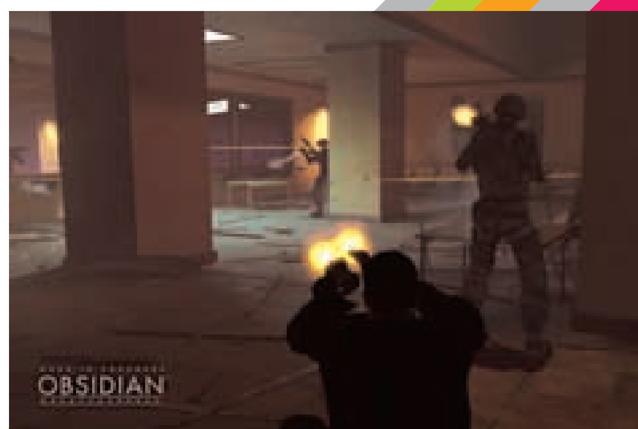
Автор:
Михаил Разумкин

20 САМЫХ ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫХ ИГР Е3: ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Мы продолжаем рассказ об играх, наиболее запомнившихся нам на выставке Е3. Подробный аналитический отчет о самом мероприятии опубликован на соседних страницах, а в этой статье представлена вторая «горячая десятка» самых примечательных проектов. Мы пообщались с их создателями, лично присутствовали на презентации демоверсии и теперь спешим поделиться впечатлениями с вами, дорогие читатели.

01 ALPHA PROTOCOL





Платформа: PC, PS3, Xbox 360
Разработчик: Obsidian
Издатель: Sega
Дата выхода: февраль 2009 года (США)

Студия Obsidian, за чьим авторством вышли Star Wars: Knights of the Old Republic II и Neverwinter Nights 2, привезла на выставку Alpha Protocol, RPG в современном антураже. Сюжет пока не разглашается, но известно, что главную роль отведут бывшему шпиону ЦРУ Майклу Тортону, а в одной из миссий предложат пробраться в посольство США в Москве, и связаться с одним из дипломатов. Как и в Mass Effect, большую роль в игре сыграют диалоги – вернее, выбор реплик в них. В отличие от большинства аналогичных проектов, в Alpha Protocol все доступные главному герою в той или иной ситуации фразы не известны заранее и не отражают какой-то определенный тип личности. Скажем, подходящее по тематике распределение: «как Джейсон Борн», «как Джеймс Бонд». Взамен нам предлагают выбрать общий настрой фразы: поговорить агрессивно или же дипломатично. Если раздумывать над выбором слишком долго, игра задействует тот вариант, который больше всего похож на предыдущие предпочтения. Систему диалогов в действии разработчики продемонстрировали на примере беседы с охранником КПП у посольства: можно уболтать его пропустить Тортона внутрь. Предусмотрены альтернативные способы выполнения задания: скажем, тайком проникнуть в посольство через черный вход или же застрелить охранника. В последнем случае вас весьма неласково встретят его собратья по оружию.

В битвах Тортон полагается на оружие, умение прятаться за укрытиями, приемы ближнего боя и набор совершенствуемых техник вроде навыка critical hit или же «цепочки выстрелов» (chain shot). То и дело, глядя на его эскапады, так и подмывает записать Alpha Protocol в экшны, но о родстве с RPG свидетельствует система перков, важная для развития персонажа, да и интересная механика диалогов убеждает: в Obsidian по-прежнему верны ролевому жанру.

02 DEAD SPACE

Платформа: PC, PS3, Xbox 360
Разработчик: Electronic Arts
Издатель: Electronic Arts
Дата выхода: 31 октября 2008 года

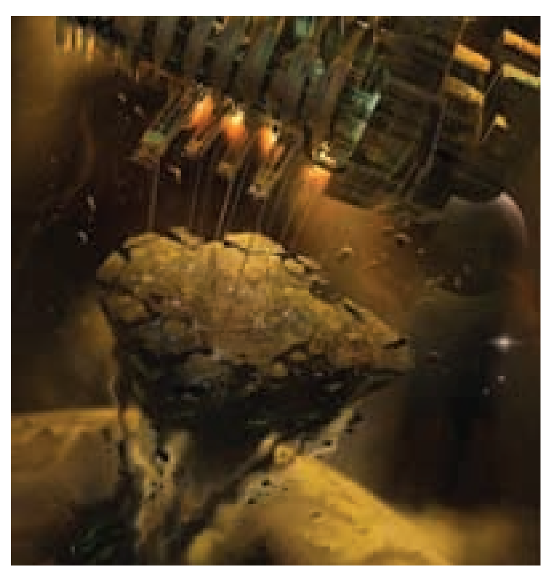
Об action/adventure Dead Space мы уже подробно рассказывали в «СИ» №259: остановились на событиях, которые привели к тому, что одинокий инженер оказался лицом к лицу с полчищами кровожадных инопланетян, расписали виды оружия и замыслы разработчиков. А на E3 получили возможность самолично взглянуть на демоверсию и убедиться, что Dead Space и впрямь скроена так же ладно, как обещали скриншоты.

Действие разворачивается на заброшенной космической станции. Несмотря на полумрак, хорошо видно, с какой тщательностью проработаны декорации. Узкие коридоры и тесные помещения вкупе с тусклым освещением неминуемо вызывают чувство клаустрофобии. Это чувство усиливается, когда на главного героя нападает монстр, похожий на закованную в панцирь гориллу. Противникам буквально негде развернуться, поэтому принцип «отбежать и расстрелять» здесь работает плохо. Герой, не располагая мощным оружием, вынужден применять изощренную тактику.

Важной особенностью игры, как отметили авторы проекта, является расчленение. То есть многих врагов можно убить, только отстрелив какую-нибудь часть тела. Например, для победы над вышеупомянутым монстром необходимо прежде всего отстрелить ему ноги. В конце демо-версии на героя нападает гигантский червь. Не сумев разделать его на суповой набор, герой гибнет эффектно и зрелищно.

Интересно, что все интерфейсы встроены в экипировку персонажа, а не являются сторонним довеском, как везде. Количество боеприпасов выводится на самом оружии, перекрестий прицела также нет. Их заменяют световые прицелы, вроде лазерного. А линейка здоровья «встроена» в спину скафандра.





03 GEARS OF WAR 2

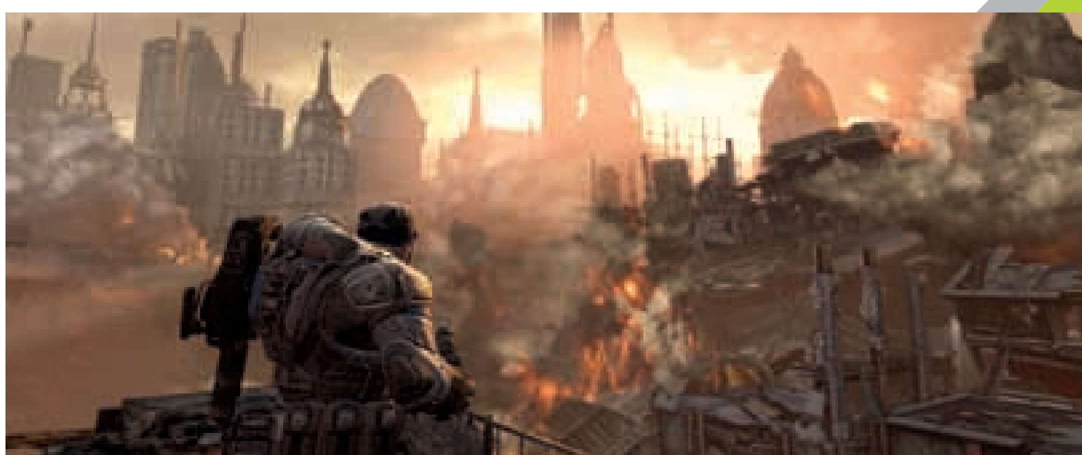




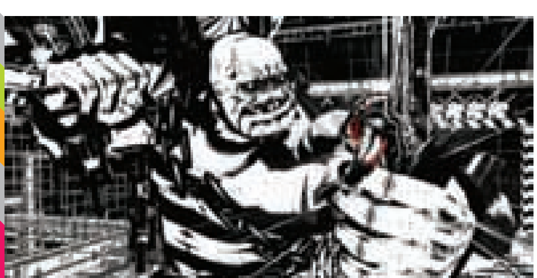
Платформа: Xbox 360
Разработчик: Epic Games
Издатель: Microsoft
Дата выхода: 7 ноября 2008 года

Вторая Gears of War впечатляет прежде всего постоянной сменой декораций: город разрушается прямо на глазах у пробирающихся сквозь него спецназовцев. Приближаешься к провалу на мосту – и тут же сверху падает кран, попадаешь в здание – вокруг начинают валиться колонны, и шутер превращается в своеобразную головоломку: нужно карабкаться по горящим обломкам, спасаясь из западни. Задания (например, пробраться в пещеру или сбежать из того же горящего здания), как и прежде, выдаются по мере того, как герои проходят чекпойнты. У каждого солдата в распоряжении четыре вида оружия. На презентации нам показали в действии давно расхваленный огнемет локустов. Вооруженного им неприятеля Маркус «снял» гранатой, а затем прикарманил ценный образчик вражеской технологии – в ближнем бою тот исключительно полезен. Вдобавок мы увидели, как Феникс обзаводится «живыми щитами»: сперва герой подранил локуста, а затем взял его в захват и, прикрываясь вражьим телом, ломанулся вперед на засевших в укрытии стрелков. Позже Маркус добил заложника, сломав ему шею. А судя по финалу презентации, нам позволят не только расправляться с гигантскими брумаками, на которых обычно разъезжают локусты, но и самим прокатиться на них.

Помимо привычного онлайнового мультиплеера в Gears of War 2 предусмотрен Horde, кооперативный режим на пятерых участников. Задача игроков – выжить, обороняясь против вражеских дивизий, которые идут одна за другой с интервалом в несколько секунд. Короткие передышки позволяют собрать трофеи и подготовиться к новому нашествию. Число дивизий пока не подтверждено окончательно, но в Epic рассчитывают, что их будет не меньше пятидесяти.







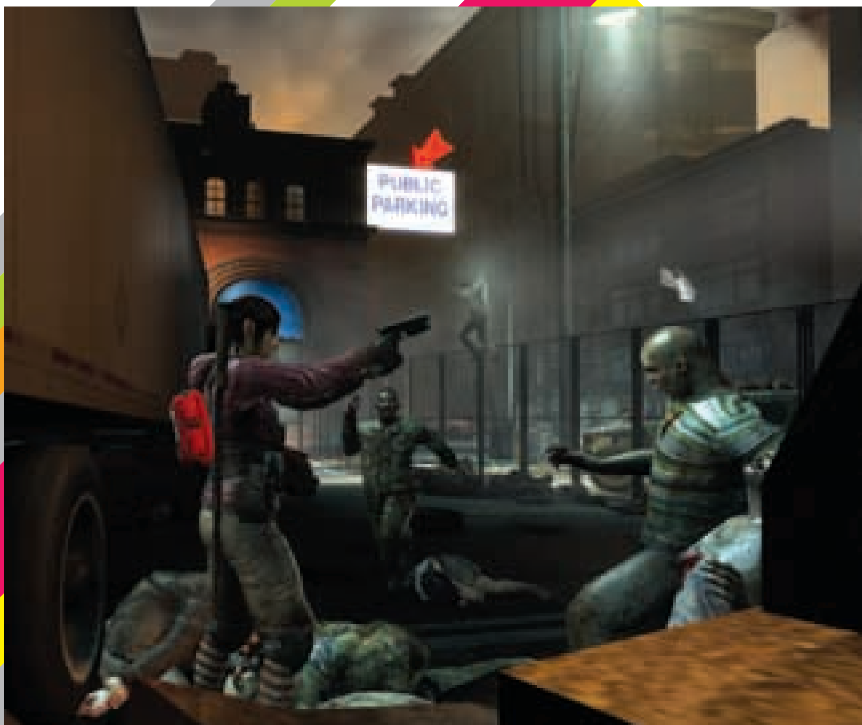


04 MADWORLD

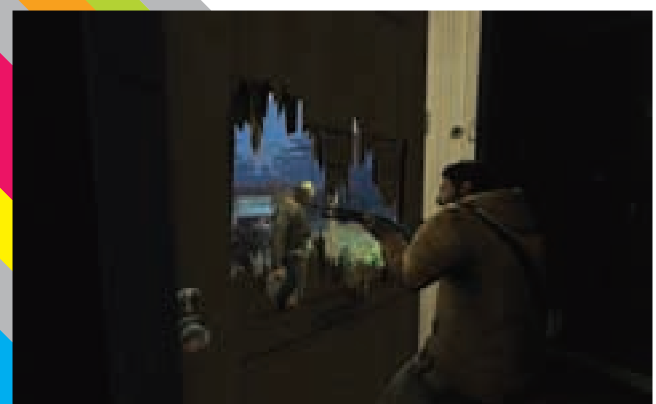
Платформа: Wii
Разработчик: Platinum Games
Издатель: Sega
Дата выхода: I квартал 2009 года (США)

Первые отзывы описывали Madworld как экшн с графикой в духе Sin City, так что мы представляли себе эдакий оживший черно-белый комикс в духе «нуарных» детективов: с непременными роковыми красотками, изрядно потрепанными, но все еще широкоплечими героями и панорамами мрачных городских улиц. А получили: смесь Pain и Godhand, причем здешние черно-белые персонажи отлично смотрелись бы в реслинге. Крови (в противовес двухцветному миру ее оставили красной) и сцен насилия нам показали столько, сколько и в пресловутой GTA не сыщешь. А ведь игра предназначена для «семейной» Wii! И вместе с тем редко когда переизбыток насилия выглядел настолько комично. Ацуси Инаба, продюсер Okami и нынешний глава Platinum Games, лично демонстрировал геймплей. Драться предстоит от третьего лица, главный герой Джек – вооруженный бензопилой участник реалити-шоу, где главное – зрелищно разделаться с противниками. Под руководством Инабы он отрывал недругам головы крышкой мусорного бачка, швырял в них мусорные мешки (вонь от гниющих отходов на время обездвиживает незадачливых бойцов), вовсю орудовал фонарными столбами, швырял неприятелей на доски, утыканные гвоздями (создатели ласково называют их «кустами роз»). Для выполнения разнообразных приемов задействуются и Wiimote, и «нунчак»: непременные потряхивания контроллерами – в ассортименте.

Не обошлось без мини-игр: в показанной нам Man Darts Джек вооружается бейсбольной битой и с ее помощью отправляет врагов, словно гигантские дротики, в полет к мишени. «Скажите, Madworld задумывалась как своеобразная духовная наследница Godhand?» - поинтересовались мы у Инабы, памятуя, что с издателем Godhand, Capcom, пути разработчиков из Platinum Games разошлись. «Нет, в этот раз мы хотим сделать акцент на боях с множеством противников, а в Godhand все вертелось вокруг стычек один на один», ответил он.



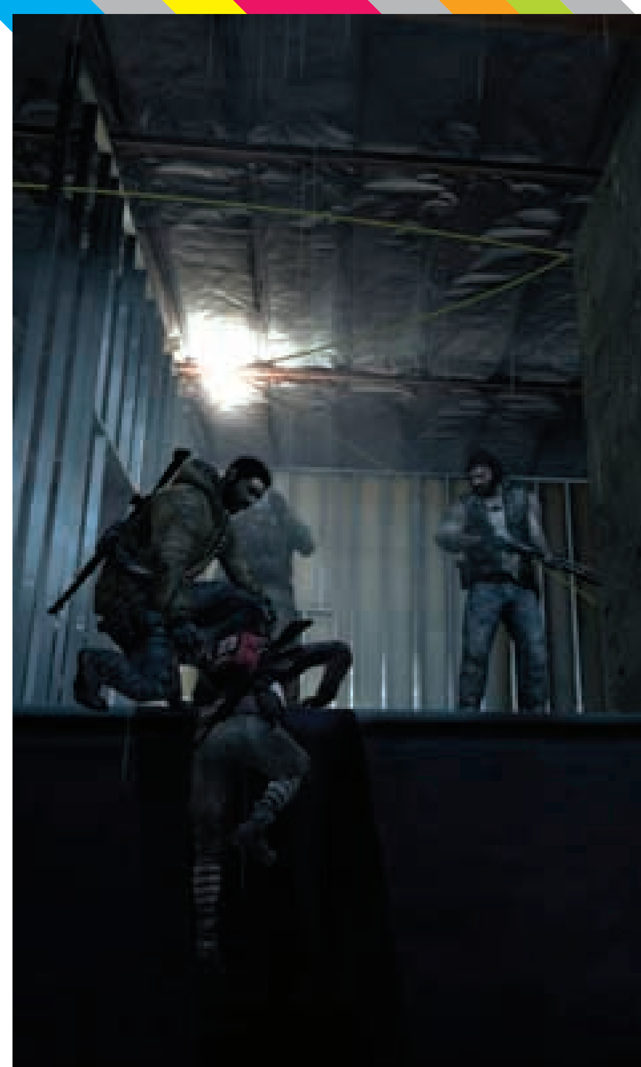




05 LEFT 4 DEAD

Платформа: PC, Xbox 360
Разработчик: Valve
Издатель: Electronic Arts
Дата выхода: ноябрь 2008 года

Некоторые игры совершенно невозможно оценить по скриншотам или роликам. Первые кажутся ужасными, а вторые – невыразительными. Вы читаете положительные отзывы экспертов, но совершенно не понимаете, как они могут петь дифирамбы такой поделке. Но достаточно лишь однажды сыграть, и оторваться буквально невозможно. Новый шутер Left 4 Dead от Valve - как раз из таких. Как мы убедились на E3, на деле это сильно переосмысленный Counter Strike в антураже Resident Evil: Outbreak, где с одной стороны четверка выживших, а с другой – сотни зомби. Привычный по CS набор оружия и движок Source прилагаются. Предусмотрено два режима: co-op и versus. В первом варианте четыре участника должны выбраться из городка, наводненного зомби. Всего в игре предусмотрено 4 игровых зоны или фильма (movie), как называют их сами разработчики. Каждый из уровней, в свою очередь, поделен на пять зон. Нам достался госпиталь с медсестрами, врачами и пациентами в больничных халатах. Уровни обширны, но и не являются открытым миром, который, как засвидетельствовала E3, так полюбился геймдизайнерам. Второй режим предлагает еще четверым игрокам занять места зомби-боссов и показать людям, что живым здесь не место.
Геймплей в Left 4 Dead на удивление прост, но при этом затягивает с головой. Отважная четверка (за отсутствующих играет AI) оказывается в закрытой комнате с разбросанным оружием и кое-каким снаряжением, вроде аптечек. А дальнейшее целиком зависит от участников. Главное – драться слаженно: прикрывать, выручать, если повалили, при необходимости лечить, а также не стрелять по своим. Причем эти самые «свои» подсвечиваются, и видны даже сквозь стены. Как только вы, забыв про остальных, начинаете отыгрывать Рэмбо, можете забыть об успешном финале. Патроны не бесконечны, а зомби невероятно проворны, когда видят цель.
Особая гордость разработчиков – AI, но не тот, что непосредственно управляет зомби. Они называют его «режиссер» – он анализирует качество действий вашей команды и подбирает соответствующий «сценарий». Если вы бьетесь сообща, в следующей сцене вам наверняка подкинут чего-нибудь посложнее. Для начала просто увеличится число нападающих, а потом пожалует какой-нибудь мини-босс или парочка. Вы никогда не будете знать наперед, что скрывает очередная темная комната.
Перечитывая написанные строки, понимаешь, что все не то, не так. Не передать на бумаге, что чувствуешь, когда из магазина верной M- 4 вылетает последний патрон, когда удачный бросок «коктейля Молотова» задерживает поток мертвых на несколько мгновений, но времени хватает лишь на то, чтобы осмотреться и понять - выхода нет. Куда пропали еще двое наших, непонятно. Оставшийся напарник погребен под грудой тел, буквально рвущих его на куски, но он еще в сознании, и вы отчаянно пытаетесь сбить мертвяков ударами приклада. Тщетно, вас тоже захлестывает волна живых трупов. Еще пять ударов сердца мы безысходно созерцаем, как скрюченные руки монстров потрошат тело нашего героя, затем экран застилает кровавая мгла… Left 4 Dead не прощает ошибок.

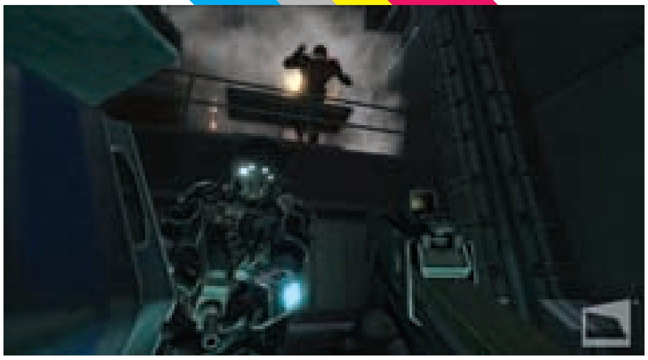


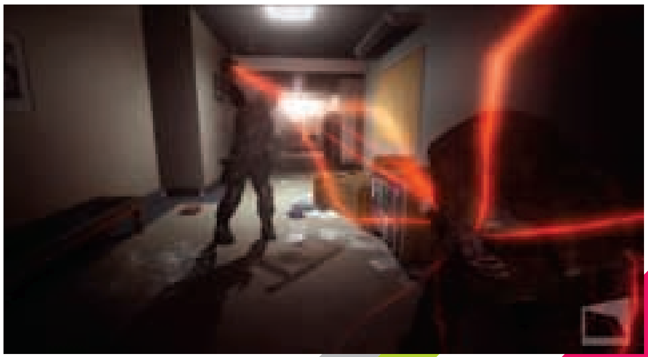
06 PROJECT ORIGIN

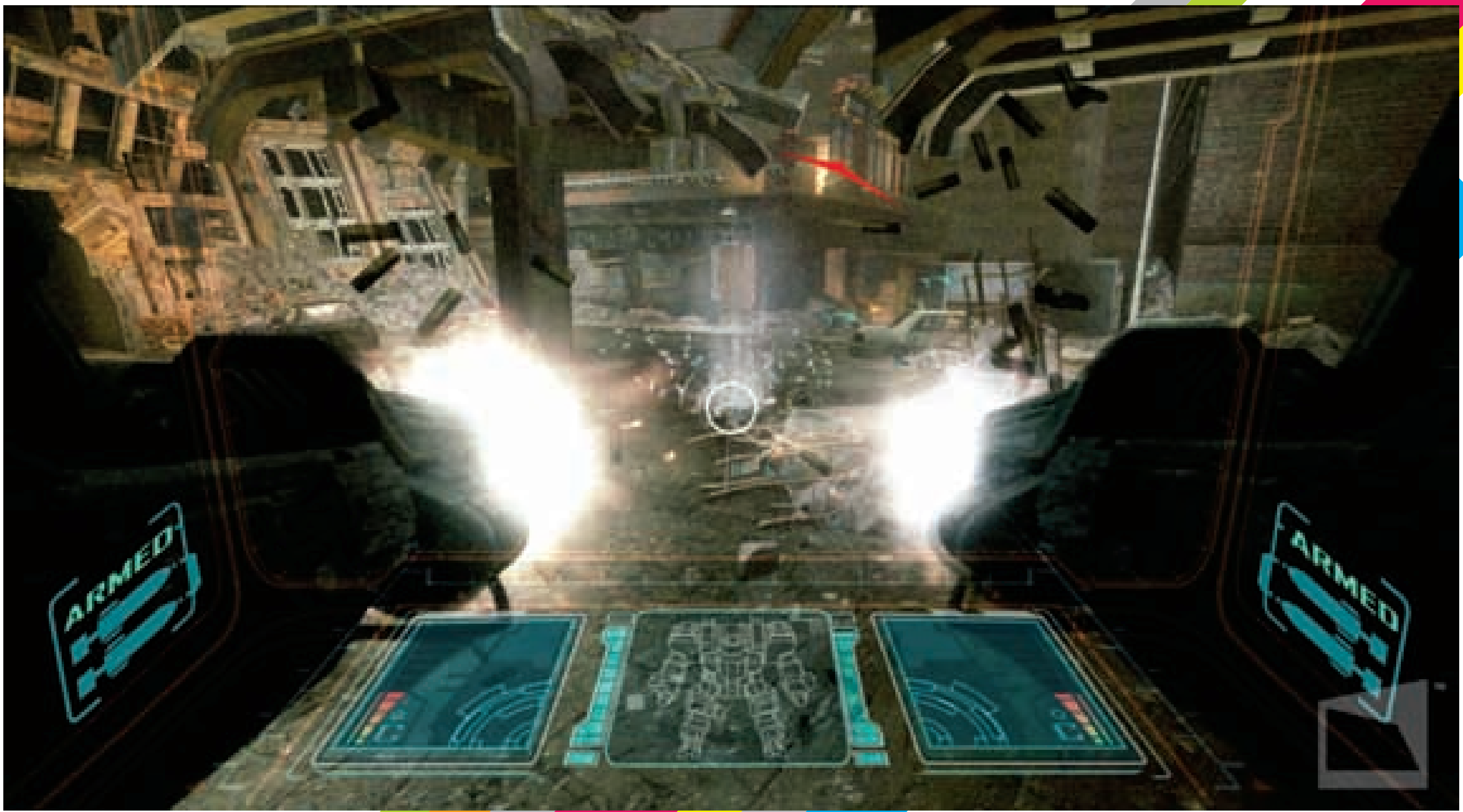
Платформа: PC, PS3, Xbox 360
Разработчик: Monolith
Издатель: Warner Bros.
Дата выхода: октябрь 2008 года

Большинство самых крутых проектов на E3 показывали исключительно за закрытыми дверями, и было очень непривычно увидеть один из лучших готовящихся шутеров в свободном доступе. Особенно если учесть, что играли в него в основном сами разработчики. Естественно, мы решили составить им компанию, и ни на секунду не пожалели, умудрившись за разговорами два раза пройти демоуровень (на Xbox 360) настоящего сиквела знаменитой F.E.A.R. – Project Origin.
Действие Project Origin начинается где-то за 20-30 минут до финала F.E.A.R. Главный герой – сержант подразделения Дельта Майкл Бекет (Michael Becket), группа которого отправилась на поиски президента корпорации Armacham Technology. Демоуровень был взят из третьего акта, поэтому нашему взору предстал город, уже разрушенный ядерным взрывом. Увиденное впечатлило: после унылых коридоров оригинала, заполненных одинаковыми шкафами и коробками, отлично смоделированные развалины выглядели заметно живописнее. Вдобавок, декорации отныне можно и нужно использовать в бою. Они пригодятся и как укрытия, и как оружие: например, разрешается сваливать на головы противникам куски кирпичных стен. Про взрывоопасные автомобили, за дверями которых «так удобно» прятаться, и говорить нечего.
Враги в Project Origin остались столь же умными, как и в F.E.A.R.. Если помните, то толковые противники, которые умели слаженно нападать, прятаться, обходить с флангов, да и вообще действовать как живые солдаты, были основным достоинством оригинала. Отныне их поведение еще более усложнится. Скажем, у тяжелораненого (неподвижного), но еще живого репликанта, хватит сил выпустить очередь вам в спину. Однако в целом изменения в геймплее минимальны. Мы по-прежнему можем ускоряться, чтобы замедлить происходящее, раздавая хедшоты направо и налево. В волшебном кармане героя появилось еще одно место под четвертый ствол. Причем за выбор оружия отвечает очень удобное крестовое меню, где по горизонтали располагаются четыре типа гранат, а по вертикали – огнестрельный арсенал. Есть и возможность быстрого переключения.
Главным пополнением в наборе средств разрушения стал механизированный бронекостюм, превращающий персонажа в шагающий танк с парой «вулканов» и ракетной установкой. Боезапас не ограничен, однако пулеметы перегреваются, а перезарядка ракет не мгновенна. Но такие мелочи не помешали нам буквально на клочки разносить солдат противника вместе со скрывавшими их стенами. Вражеские мехи держались чуть дольше, но конец их был столь же бесславным.
На вопросы о мультиплеере и онлайне разработчики ограничились фразой в духе «точно будет очень круто, ждите подробностей чуть позже». А так хочется верить, что мы увидим что-то действительно интересное, а главное – необычное! Например, режим, где один из геймеров будет отыгрывать роль Альмы. Или, на худой конец, уже банальную на сегодняшний день возможность совместного прохождения основного сценария…









07 SPACE SIEGE

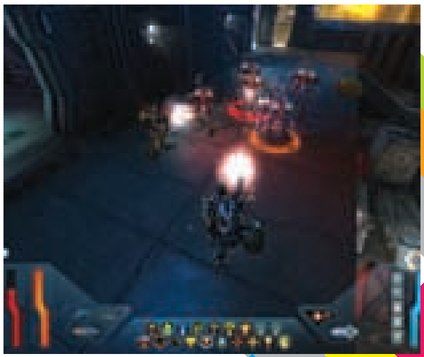
Платформа: PC
Разработчик: Gas Powered Game
Издатель: Sega
Дата выхода: 22 августа 2008 года

Gas Powered Game – одна из немногих студий, что до сих пор исправно снабжают PC качественными эксклюзивами. Их новую action/RPG, духовного наследника Dungeon Siege (в ровно той же степени, в какой Supreme Commander продолжал дело Total Annihilation) привезло на E3 издательство Sega.

Сменился антураж: теперь наше альтер эго– инженер космического корабля, оккупированного инопланетянами. Надирает он им задницу в лучших традициях Diablo-подобных «как бы RPG»: бои идут в реальном времени, монстры валят в количествах, достойных лучших аркадных шутеров, однако исход сражения решает не только реакция геймера, но и выбранный им путь развития персонажа. Space Siege не слишком-то притворяется, что у нее есть сюжет. История излагается в основном при помощи компьютерных терминалов, разбросанных по станции. И при желании всю эту мишуру можно пропустить. В этом смысле игра походит на оффлайн-прохождение Phantasy Star Online.

Исходив вдоль и поперек представленную демку, мы получили ровно то, что ожидали: огромные уровни, стальные коридоры корабельных отсеков, сотни врагов. Однако нельзя сказать, чтобы разработчики совсем уж отказались от нововведений. Например, во время сражений героя сопровождает робот HR-V. Увидев его, Константин Говорун сразу вспомнил о боевитых «крылатых кирпичах» из Phantasy Star Online, однако здесь это все же полноценный напарник-NPC. Он довольно хорошо вооружен и неплохо косит злых инопланетян из пулемета. Как поведали авторы, механического спутника можно апгрейдить - добавлять навыки и улучшать характеристики. Главный герой, разумеется, тоже не останется зеленым новичком: с помощью оброненных противником запчастей удастся модернизировать оружие и собрать разные интересные гаджеты. Третий способ увеличивать боевую мощь команды – имплантаты. Например, разрешается заменить живой, человеческий глаз на киберорган. Чем увлечься: положиться на робота, развивать собственные навыки или же потерять человеческий облик и превратиться в машину, – ваша забота. Говорят, что выбор пути развития повлияет на опции в диалогах и, в конечном итоге, на финал.







08 WHEELMAN

Платформа: PC, PS3, Xbox 360
Разработчик: Midway
Издатель: Midway
Дата выхода: октябрь 2008 года

Как известно, Wheelman – что-то вроде Driver, только с Вином Дизелем, приличной next-gen графикой и по-настоящему классными погонями. В принципе, на этом можно было бы закончить и дождаться релиза, но на E3 нам показали несколько новых трюков, главный из которых – перехват чужой машины на лету. Вин Дизель, находясь за рулем одного автомобиля, может прямо на ходу перескочить в другой, выкинуть водителя и взять управление на себя. Вся сложная операция, как водится, осуществляется нажатием одной кнопки. Правда, отобрать железного коня у копов не выйдет - они имеют дурную привычку кататься вдвоем. В любом случае, за счет возможности нормально стрелять из окна машины по врагам (причем не в духе «пока у чужого Форда не кончатся HP», а по колесам или в голову водителю!) и разных фишек с замедлением времени получается, наверное, идеальный автомобильный боевик (без виртуального интернета, проституток и других атрибутов «свободного геймплея» GTA). Из аналогов вспоминается разве что Pursuit Force с PSP, но там не было Вина Дизеля.

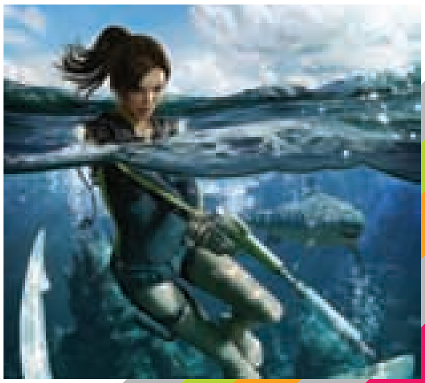
Что особенно приятно, из трюков легко складывать интересные комбинации. Например, разогнаться как следует, направить автомобиль на цель и в последний момент перескочить в другую машину. С нетерпением ждем релиза: вдруг в одной из миссий можно повторить бессмертный подвиг Джона Маклейна, сбившего машиной вертолет? Патроны – они ведь того, не бесконечные.

Действие демоверсии происходит в Барселоне. Естественно, улицы перенесены в игру не совсем точно (в реальном городе так, к сожалению, не погоняешь), но основные достопримечательности на месте – Константину Говоруну удалось даже отыскать кафе, где он в прошлом году пил чай с тортиком.





09 TOMB RAIDER UNDERWORLD



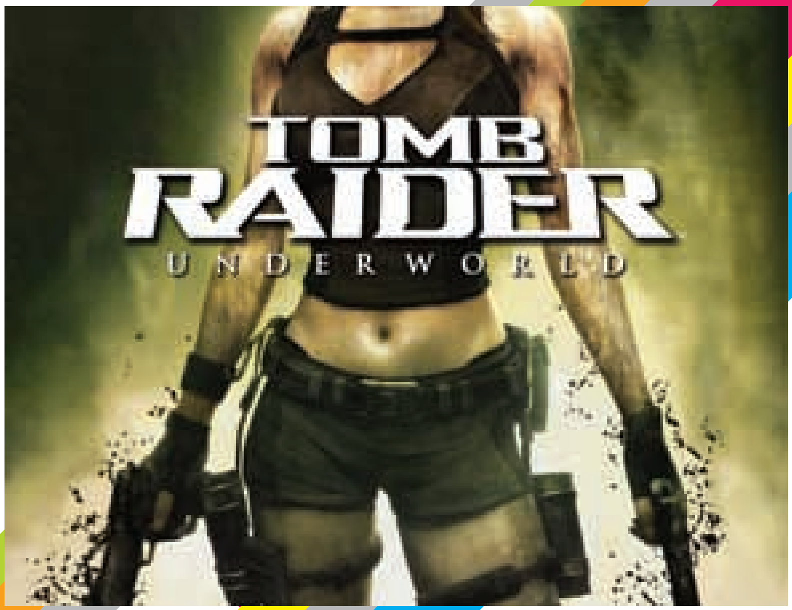
Платформа: PC, PS3, Xbox 360, Wii, PS2, DS
Разработчик: Crystal Dynamics
Издатель: Eidos
Дата выхода: 21 ноября 2008 года

Как только мы оказались внутри сумрачного помещения, где нам предстояло впервые увидеть геймплей из новой части Tomb Raider, сразу стал понятен двойственный смысл подзаголовка. Дело в том, что на стенах презентационной комнаты была изображена картина подводного боя Лары с акулами. И действительно, как позже в интервью подтвердил креативный директор Crystal Dynamics, Эрик Линдстром (Eric Lindstrom), значительную часть игры нам предстоит провести под водой. Однако «темное» значение слова Underworld также найдет отражение в приключениях расхитительницы гробниц.

Тем временем на экране во всей красе предстала мисс Крофт, стоящая на корме небольшой яхты где-то на просторах (как оказалось потом) Средиземного моря.

Изящным прыжком героиня покинула «этот» мир и отправилась исследовать «другой» – тот, что скрывается под поверхностью воды. Она и раньше не брезговала окунуться с головой, однако теперь заплывы станут продолжительней, да и территории обширней. Новое снаряжение Лары позволит легко ориентироваться в подобных ситуациях. Компактный сонар сканирует близлежащее пространство (на поверхности он также работает) и выдает его трехмерную карту. Благодаря устройству, мы обнаружили скрытый водорослями лаз в подводных развалинах. Еще одна новинка – цифровая камера, на которую можно запечатлеть наиболее запоминающиеся моменты, а позже опубликовать их в сети. Во время испытаний оборудования пожаловали акулы, и нам пришлось воспользоваться новыми гранатами и гарпуном. Из другой подводной живности попались лишь огромные медузы – прикасаться к ним не рекомендуется, зато они подсвечивают пещеры и служат ориентирами в запутанных лабиринтах.

Выбравшись на поверхность внутри огромного подводного храма, Лара вернулась в свою стихию: карабкаться по стенам и прыгать с уступа на уступ она умеет лучше всего. Как и в Legend, чтобы продвинуться дальше, часто придется пользоваться магнитным крюком. Он отныне помогает не только цепляться за некоторые предметы, но и, скажем, спускаться с большой высоты. Кстати, все интерактивные объекты подсвечиваются золотым – не очень реалистично, зато удобно. Другой интересный нюанс связан с QTE-элементами. Если помните, в той же Tomb Raider: Legend из некоторых сложных ситуаций Ларе помогала выпутаться вовремя нажатая комбинация кнопок. Теперь же, как только случается что-то неожиданное (например, у вас под ногами рушится колонна), время замедляется, позволяя вам спастись.



10 WARHAMMER 40.000 – DAWN OF WAR II

Платформа: PC
Разработчик: Relic
Издатель: THQ
Дата выхода: II квартал 2009 года

На закрытом мероприятии, проходившем параллельно с E3, нам удалось пообщаться с ведущим дизайнером Dawn of War II, Джонни Эбертом (Jonny Ebbert), а заодно и взглянуть на прохождение одной из миссий.

Следуя модной тенденции, разработчики пошли по пути увеличения свободы игрока. Теперь мы не скованы жесткими рамками сценария: сами решим, на какую из трех планет конфликта направить войска. А оказавшись на поверхности, опять же получим широкие возможности в выборе тактики боя, поскольку теперь все объекты (деревья, здания, фортификации) можно буквально сровнять с землей. От мощных взрывов остаются реально деформирующие рельеф воронки, и, как в предыдущих частях, благодаря им ваши войска получат преимущества в защите. Наконец, все лидеры взводов, включая героев, получили возможность развивать свои характеристики (прокачивать навыки, менять броню и оружие), сохраняя изменения на протяжении всей игры. Новое снаряжение выдается в награду за выполненные задания, но наиболее ценные артефакты откроются только после прохождения дополнительных квестов. Чтобы дойти до финальных титров игры, далеко не обязательно выигрывать все миссии. Как и в реальном мире, в DoW II проигранное сражение еще не означает проигранную войну.

Тактическая составляющая геймплея осталась прежней: упор все так же сделан на действия нескольких отрядов с ограниченными резервами. Да, в DoW II мы не можем строить «фабрики», добывать ресурсы и клепать в казармах пушечное мясо. Как сказал нам Джонни, уже через несколько миссий мы начнем узнавать солдат по именам, а значит даже минимальные потери будут неприемлемы. Как и в оригинальных играх, важную роль в сражениях сыграют ключевые точки, только теперь они – не просто абстрактные флаги на карте, а реальные сооружения. Например, захват Имперского святилища позволит поправить здоровье раненных и восполнить потери. Если правильно использовать особенности карты и специализации собственных войск, потери можно свести к минимуму.

DoW II очень красива, по крайней мере, для стратегии. В визуальном плане (по количеству объектов, их прорисовке и анимации) она сильно напоминает StarCraft 2, да простят меня фанаты «Молота войны» за такое кощунственное сравнение. Особенно запомнились огнеметчики: точнее, их оружие, испепеляющее всех и вся. Пока в качестве играбельной расы представлена только космопехота, но уже официально заявлены эльдары и орки. Однако на вопрос, будут ли у них собственные сюжетные линии, Джонни вежливо отшутился. Мол, пока рано разглашать все подробности. СИ







Начальнику гарнизона охраны
объекта "Зона" Миронову К.Т.
от руководителя экспедиции №32/258
Тихонова И.А.
УТВЕРЖДЕНО
29 авг. 2008
Выброс произойдёт 31 августа.
ПРОЛОГ
S.T.A.L.K.E.R.
Чистое небо
www.stalker-game.com
Разработчик GSC Game World. S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо. Transavision © 2008.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.

1



3



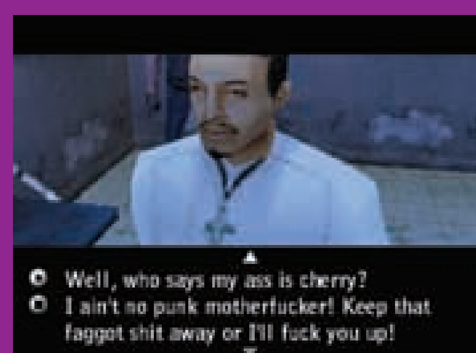
2



САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ 2: ОХОТА ЗА ЧЕРНЫМ КВАДРАТОМ

ЗАПОВЕДНИК ГОБЛИНА.

«Санитары подземелий» – не первая RPG, действие которой происходит в колонии для особо опасных преступников. Но Gothic или MetalHeart не были такими до тошноты «родными», блюдя возрастные рейтинги и ставя на первое место традиционную фэнтезийную или футуристическую составляющую. «Санитары» скорее напоминают характерный эпизод из Colors, невышедшей игры для портативной консоли Gizmondo, разработанной на деньги шведской мафии. Герой Colors выполнял поручения разных преступных боссов, однако одно из отличий от Grand Theft Auto состояло в том, что, попавшись полиции, он… действительно оказывался в тюрьме. Двое из сокамерников предлагали ему выйти за деньги, а третий – за «небольшую услугу» сексуального характера. После приятельского общения с бородачом герой попадал в госпиталь, откуда действительно мог выбраться на свободу. В общем-то, от «Санитаров» у неподготовленного человека остается схожее ощущение.



ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** role-playing.PC-style
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** «1С»
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2008 года
- **ОНЛАЙН:** www.sanitars2.ru



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

В наш век всеобщего литературного и окололитературного блеяния нарасхват стали даже не закрученные сюжеты, а бойкое перо, уникальный, частенько шокирующий писательский стиль. Фанаты ролевого жанра, умученные подземельно-драконьей выспренностью, приняли первую RPG Дмитрия Пучкова как откровение. Здесь все было внове – никакой борьбы добра со злом, никаких орков-гоблинов (кроме автора) и язык, такой же необычный, как эльфийский квэнья, но в то же время реально существующий, да и более близкий – блатная феня. Игра, хоть формально и про далекое будущее, приобрела прикладное, обучающее значение, на наглядных примерах показывая, как жить по понятиям (или умереть пытаясь). Зачастую приходилось выбирать между подлым поступком и практически самоубийственным, между помощью одним подонкам или другим гадам. «Санитары подземелий» четко заняли свое место и в постапокалиптическом ролевом поджанре, и в патриотической фантастике, на темной их стороне. Царящий на Матросской Тишине, планете тюремного типа, интернационал невольно заставляет задуматься – какое же это правительство может ссылать туда и негров, и китайцев, и немцев (все худо-бедно, но говорят по-русски!) в немалых количествах? Не иначе как Объединенные Нации Зорича отправляют делинквентный контингент самоперевоспитываться куда подальше, чтобы те не портили картину всеобщего благоденствия! Кстати, дизайнер Всеволод Иванов, придумавший «Санитаров подземелий» вместе с Пучковым, раньше работал над играми сериала «Шторм», по духу весьма и весьма сходными с патриотической сагой Зорича о военных летчиках из будущего. И в «Охоте за Черным квадратом» с самого начала появляется прямая отсылка к событиям на Велиане и Рокаде-IV – которую, впрочем, можно интерпретировать как очередной кросскультурный бантик. Но логично предположить, что проект изначально позиционируется как часть глобального эпоса о легендарных российских солдатах, выполняющих боевую задачу в любых условиях. Просто у героев «Завтра война» и «Шторма» задания и враги более… парадные, что ли. А диверсантов (если кто не помнит, в «Санитарах» под нашим командованием оказывалась РДГ «Упырь») долг службы обязывает то и дело попадать во вселенскую задницу и выбираться из нее своим ходом, стараясь не привлекать внимания. Четверке курсантов это в конце концов удалось, но они кое-кого забыли… Кевина?

Человек человеку крыса

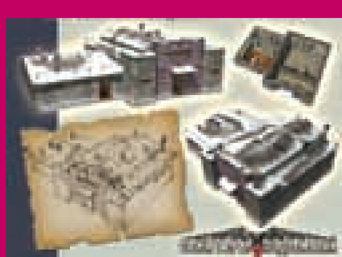
Нет, Хартмана. Бравый сержант, парализованный плевком ядовитого пинг…, простите, страуса, провалялся в отключке до самого сиквела, а очнулся в милицейском поселке. В первую минуту игры он встречает сослуживца, во вторую идет в баню… Игравшие в «Санитаров» уже напряглись – ведь в тюремных банях, как известно, творится ужасное. Однако герой неожиданно целомудренно (еще Винс Дези честно признался, что в мужских девелоперских коллективах охотников моделировать пенисы нет) моется в трусах… а на третьей минуте уже бегает в этих же самых трусах по морозу (обратите внимание, на снегу остаются следы! изо рта идет пар!), разыскивая того, кто стырил его шмотки. Гоблин и компания в своем репертуаре – расколоть похитителей можно либо с применением грубой фи-

4




5







1 Психиатрическая клиника доктора Ломброзовича – еще одна новая локация.

2 В интерфейсе появится специальная кнопочка, позволяющая переключаться между трупами в процессе их обирания – но только после тотальной зачистки локации.

3 Кошачья голова на руке – «коренной обитатель тюрьмы», то бишь вор. Горящий рогатый череп с костями – авторитет зоны. Впрочем, как гласила татуировка совсем другого персонажа, «не доверяй черепу!».

4 В зданиях персонажи наконец-то отбрасывают «честные» тени.

5 На Матросской Тишине даже самозваные милиционеры живут по понятиям.

зической силы, либо пройдя словесную проверку: "Ты черной масти или красной? Кент или мент?"
Правильный ответ: «Кент мента». Ну, или кулаком в грызло. Хотя нарываться на драку в продолжении станет опаснее – игра теперь поддерживает стукачество на уровне искусственного интеллекта. Другими словами, если убить одного человека на глазах другого, второй непременно побежит жаловаться смотрящим и те незамедлительно примут меры. Правда, в бета-версии, которую нам показали в «1С», все тишинцы отличались редкостным пофигизмом, и на убийство себе подобных никак не реагировали, да и умирали без искорки – ты его огнеметом, а он как махал метлой, так и машет, пока не сгорит дотла. Зато показал себя, улучшенный, гм, физиологический движок – теперь врагу можно ампутировать не только голову, но и другие конечности, со всеми полагающимися кровавыми спецэффектами. Достругать инвалида уже не получится – подобные ранения смертельны. Еще из таких же визуальных примочек стоит отметить улучшившуюся анимацию рукопашного боя – Хартман показывает неслабое кунфу, правда, все приемы проводятся без нашего вмешательства. Впрочем, у некоторых видов оружия – например, катаны, – появились и спецудары, активируемые кнопками рядом с изображением клинка и требующие некоторого времени на перезарядку.

Не учи ученого

Значительные изменения, причем сюжетно обоснованные, претерпела система развития персонажа. Поскольку Хартман, в отличие от героев первой игры – опытный десантник, большинство его ролевых характеристик уже находятся на максимуме. В течение игры будут расти лишь те умения, которыми он по долгу службы не обладал – ловкость рук (воровские способности) и привычка к обращению с туземными самопалами. Кроме того, у местных мастеров можно научиться это самое оружие еще и чинить.
Ранее предполагалось, что такой «режим Гоблина» будет альтернативой стандартной Fallout-образной прокачке, но теперь, наоборот, по умолчанию предлагается играть именно изначально крутым Хартманом (слабые духом могут вернуться к старой схеме).
Еще один момент, знаменующий переход сиквела в «режим Гоблина» – массовая ликвидация женских персонажей. Хотя нам и обещают, что большая часть игры будет проходить на старых локациях и мы встретим многих, хм, кентов, известных нам по первым «Санитарам», шмар* (pardon, вырвалось) рассадят исключительно по борделям, сделав поблажку разве что для торговки оружием Марты да для «бабы-автомата» Алисы. Оно, конечно, понятно, что в тюрьмах заключенных обычно сортируют по половому признаку, но заселять одними мужиками целую планету – это уже, кажется, перебор. Сразу возникает вопрос – куда же тогда ссылают особо опасных женщин? Ждем, ждем «Санитаров-3», где можно, наконец, будет летать с планеты на планету в пределах этакого космического ГУЛАГа. Уверены, там будет и женская космотюрьма «Сенчури», и детская «ШКиД», и, конечно же, «Залив Мясников», где мы сможем взять в свою команду Ричарда Виддика, вооруженного кружкой с супом.

* Шмара – на блатном жаргоне: женщина, особенно легкого поведения. Но что-то подсказывает, что вы это и так знали.









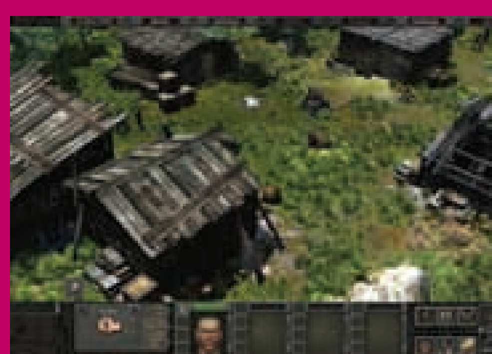
1 Функционеры «1С» неоднократно повторяли: «Игра у нас про военных, а не про уголовников».

2 Хартман настолько крут, что может прицельно отстрелить врагу руку даже из минигана.

3 В правой части композиции один из тишинцев молится свинобыку. Религиозным деятелям от Гоблина тоже достанется.

Расколоть похитителей можно, пройдя проверку: «Ты черной масти или красной? Кент или мент?».







Впрочем, и «Санитары-2» обещают сделать путешествия между поселениями более интересными, опять же заимствуя опыт у дедушки Фоллаута. В дороге нам встретятся курсирующие по карте банды и караваны, которые – правильно! – можно грабить (именно в таких рейдах добываются некоторые ценные уникальные вещи). Разумеется, можно встать и по другую сторону баррикад и наняться охранять странствующих торговцев. Тюрьма остается тюрьмой, хоть и планетного типа, однако свобода действий таки будет побольше. Команда отныне будет собираться не по сюжету, а более-менее по желанию Хартмана – если, конечно, он правильно вырулит по прихотливым изгибам диалоговых деревьев. Два кандидата ждут уже в первой локации, правда, по заведенной в игре традиции, чтобы взять одного, второго придется пристрелить (а можно и обоих).

Прочие изменения вполне вписываются в рамки add-on'а, каковым «Охота за Черным квадратом» и должна была стать изначально. Расширен список снаряжения – появились огнемет, электропушка, электродубинка и некие «сборные» стволы и доспехи, которые, как в грядущем Fallout 3, надо находить «по кусочкам». Добавлены новые локации и монстры. Улучшена графика – алгоритмы освещения усовершенствованы современными наворотами вроде HDR, добавились зимние пейзажи и погодные эффекты. Ну, и всего по мелочи. Идеологически игра осталась прежней.

Идеология

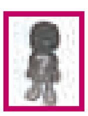
Метод Гоблина прост и последователен. Если воспользоваться популярной классификацией, то «Санитары подземелий» – это «правильный» и одновременно «смешной» перевод Fallout. Помните, как вы восхищались калейдоскопом необычных ситуаций и метких фраз, не зная, что большинство из них – цитаты из популярных фильмов и намеки на не менее популярных личностей? «Санитары» буквально дублируют некоторые отсылки, например, ухоедящий негр-боксер фигурирует и в Fallout 2, и в «Охоте за Черным квадратом»; о фильме Full Metal Jacket напоминают реплики проституток из Нью-Рино и пара «имя-звание» главного героя «Санитаров-2». Даже сортирные шутки, в обилии которых упрекают «Санитаров», в Fallout более масштабны – если Пучков посылает нас вылавливать патроны черпаком из туалетного очка, то Кейн, Боярски и Андерсон непринужденно заваливают дерьмом целый городок. В духе «смешных» переводов, сюжетная подоплека была круто изменена, упадок морали в мире «Санитаров» объясняется не ядерной катастрофой, а тем, что все персонажи – априори злостные преступники, однако суть от этого не меняется. Впрочем, нет, меняется – творениям Пучкова очень не хватает положительных героев. Бандюганы, попавшие на Матросскую Тишину, получают видимость свободы, но вести нормальную жизнь уже не могут: тюрьма сидит у них – и, похоже, у Гоблина – в голове. Создается ощущение, что Хартман и его товарищи-десантники спускаются с орбиты именно туда, прямо в сознание сценариста, где кусочки мировой культуры дают неприглядные всходы на почве милицейского цинизма и армейского патриотизма, переходящего в ксенофобию. Впрочем, те самые дети, которых так не любит Гоблин, с радостью хватаются за все новое. Счастливого им погружения. СИ

1


2


ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC, PlayStation 3
ЖАНР:
action.third-person.MMO.3D
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Sony Online (США)
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:
Sony Online Austin
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
тысячи
ДАТА ВЫХОДА:
2008 год (США)
ОНЛАЙН:
http://dcuo.station.sony.com

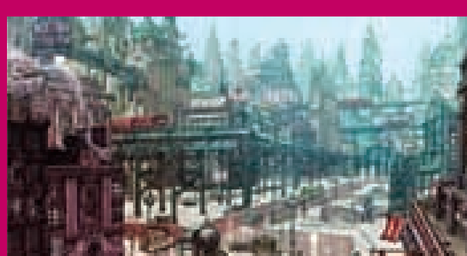


Автор:
Дарльз Чиккенс

Несостоявшийся конкурент

Разумеется, другой гигант индустрии комиксов – издательство Marvel – также задумывался о создании своей виртуальной вселенной. В октябре 2006 года возведение необъятной песочницы для Капитана Америки, Людей Икс, Человека-паука, Сорвиголовы и прочих известных персонажей было поручено Cryptic Studios, лучше которых тут, конечно, не придумать – ведь это люди, соорудившие достойные исключительного восхищения City of Heroes и City of Villains. Выбор, тем не менее, удивлял: ведь парой лет ранее Marvel подала в суд на всех причастных к работе над этими двумя проектами, обвинив их в плагиате. Впрочем, судьбе появление Marvel Universe Online было явно неугодно: 11 февраля этого года проект отменили. Представитель игрового отделения Microsoft (MUO разрабатывалась под Windows Vista и Xbox 360) заявил, что «рынок платных масштабных онлайн-игр перенасыщен, и работа Cryptic принесет компании недостаточно денег, хотя, безусловно, и окажется прибыльной», однако позже журнал Game Informer опубликовал полученную от анонимного источника информацию, согласно которой Microsoft и Marvel просто не смогли решить некие правовые вопросы. Cryptic же не растерялась – использовала наработки MUO в создании Champions Online, которая выйдет грядущей весной.





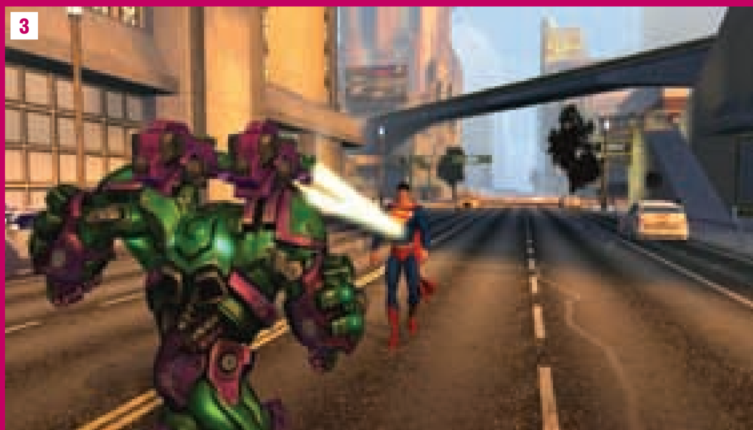


DC UNIVERSE ONLINE

И ТЫСЯЧИ ГИКОВ КОСНУТСЯ ЛЮБИМОЙ ВСЕЛЕННОЙ!

Комиксист Джим Ли, прошедший школу Image Comics и Marvel, десять лет назад окончательно обосновался в DC Comics и успел поработать с Фрэнком Миллером, Грантом Моррисоном, Брайаном Аззарелло и прочими демиургами. Он удивил боссов компании такими хитовыми сериями, как Batman: Hush и Superman: For Tomorrow, и на его плечи решили возложить не совсем обычную, но безумно интересную задачу – управление разработкой DC Universe Online, масштабной сетевой забавы для тысяч и тысяч игроков. Sony Online ставит на то, что творческий потенциал Ли, умноженный на опыт Кристофера Као (известен благодаря EverQuest), даст ошеломительный результат: все фанаты DC окончательно плюнут на реальную жизнь, и даже на новые комиксы и телесериал «Тайны Смоллвиля» отвлекаться будут неохотно.

Ли – не только успешный комиксист, но и вполне себе увлеченный игрок, что позволяет ему смотреть на поставленную цель под верным углом. Именно поэтому DC Universe Online предложит не роли персонажей, которых нам давно хватило по сонму однопользовательских игр, а создание собственных супергероев и злодеев. Судя по демонстрации на минувшем Comic-Con, наделить свою персонификацию в мире DC какими-то особо оригинальными чертами не удастся, но что касается оружия, сверхспособностей и способа передвижения (левитация, бег по стенам, телепортация и т.п.) – там вариантов предостаточно. Новоиспеченные обладатели ярких костюмов, которые из раза в раз делают их лицами нетрадиционной сексуальной ориентации в глазах общественности, материализуются в Метрополисе и Готэм-сити – родных городах двух самых узнаваемых супергероев, Супермена и Бэтмена. Исследуя широкие улицы Метрополиса или прыгая по крышам мрачного Готэма, новичок вселенной будет пробовать свои суперсилы, развивать их – прямо как в начале истории о любом супергерое или злодее, который стал таковым по случайности или только-только узнал, что он особенный. Затем обязательно последует переломный момент – над городом повиснут защищенные барьерами корабли пришельцев со щупальцами; Джокер и Харли пойдут грабить банк; Бизарро/Лекс Лютор/Думсдей вознамерятся отравить мирных жителей нановирусом, ну и так далее. Естественно, на все подобные события слетятся-сбегутся-стелепортируются все возможные и невозможные участники действия: одни будут помогать злодеяниям, другие – пытаться их предотвратить; и вот тут-то начнется страшное. В ваших силах – вмешиваться в канонические схватки знакомых с детства воинов супергероического Рагнарека! Превратить Лекса Лютора в куб льда, взлететь с ним высоко-высоко и швырнуть злодея на другой конец улицы. Помочь Джокеру разделаться, наконец, с Бэтменом, Робином и Найтвингом, спалив всю троицу лазерными лучами. Сломать автобус об инистую голову мистера Фриза. Создать собственную Лигу Правосудия или Союз Злодеев, устраивать совместные погромы и разыграть с остальными такое, что не снилось и сценаристам Infinite Crisis.





1 Бэтмен призывает сотоварищей отстаивать бэтубежище, в котором, возможно, будет вполне действующий бэтмобиль.

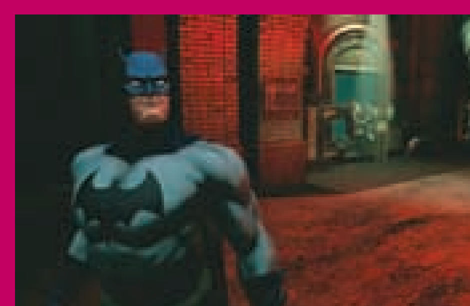
2 Даже если ваш аппарат для выхода в астрал сломан, а хрустальный шар барахлит, вы наверняка знаете, что Джокер и Харли не пробудут в компании охраны слишком долго.

3 Супермен стоически выдерживает посланные Лексом Лютором лучи ненависти. В следующем кадре он примет позу, которая в комиксах обычно сопровождается репликой «AAAAARGH!», и над его головой выскочит красное число со знаком минус.

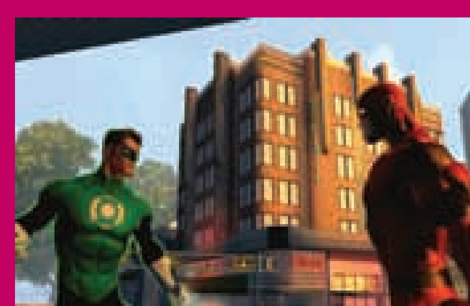
4 Светило – один из тех героев, которых в нашей стране знают только самые завзятые фанаты вселенной DC.











Что особенно вдохновляет, для исполнения всего этого великолепия не нужно продираться через раздутый интерфейс, возиться с опциями и как-либо еще истязать себя. Кристофер Као – безусловный профессионал и, как выяснилось, ярый поклонник вселенной DC, поэтому DC Universe Online обойдется без нудных пошаговых и полупошаговых решений, которые на корню губят всякие намеки на динамику и усыпляют намертво даже игрока, из ушей которого льются энергетики. Расслабляясь в мире Ли и Као, вы не раз поймаете себя на том, что – удивительно! – играете в почти-MMORPG, а не в, скажем, Devil May Cry. Особенно если ваши руки будут заняты Sixaxis или Dual Shock 3, а не клавиатурой и мышкой. К тому же, авторы не просто так нахваливают свою работу за все эти возможности взаимодействовать с окружающей средой, право играть в боулинг обледенелыми противниками и бросаться автомобилями – на это польстятся даже те, кто по собственной инициативе провел всю жизнь взаперти с набором AD&D. Кстати, не в своей тарелке последние себя почувствуют очень умеренно, ведь если принять игру за чистый экшн и напрочь отключить ту часть мозга, что в ответе за тактическое планирование, совсем скоро ваш герой/злодей либо окажется торчащим пятой точкой из стены какого-нибудь небоскреба, либо протрет асфальт на скорости света, либо… в общем, обязательно почувствует какой-нибудь резкий дискомфорт.

Вряд ли кому-то удастся счесть DC Universe Online абсолютно уникальным опытом, однако некоторой новизной детище Sony Online непременно похвастается. Только здесь – возможность почувствовать себя силой в мире, которому уже больше 70 лет и который все это время обходился без вашего вмешательства. Обернетесь героем, установите рекорд по количеству спасений планеты в день – получите ликование жителей, благодарность полиции и уважение Супермена, Бэтмена, Флэша и других. Пойдете темной дорожкой, предпочтете крушить, ломать, жечь и грабить – и вас будут панически бояться все, кому еще есть что терять.

Единственное, на что пока жаловались опробовавшие игру посетители Comic-Con, – техническая часть: дерганая анимация и общий небрежный вид. Обо всем этом не стоило бы и заговаривать, если бы в центре внимания находился прямой конкурент World of Warcraft и Age of Conan: Hyborian Adventures, но в случае с MMO, построенной на немного иных принципах – в частности, битвах, насыщенных действием в реальном времени, – упускать из виду этот досадный момент не следует. Персонажи, чьи трехмерные модели были сделаны напрямую с рисунков Джима Ли, ведут себя так потешно, что в первую очередь вспоминаешь сетевых любителей снимать сыгранные живьем сцены из японских RPG.

И, конечно же, можно и нужно надеяться на то, что в рассказах о DC Universe Online разработчики рано или поздно проговорятся о запуске игры в Старом Свете. В противном случае европейские фанаты сапожек Чудо-женщины и ушек Женщины-кошки – а с ними и мы – останутся без заветной возможности приобщиться к новой истории двух городов. СИ



ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 3
- **ЖАНР:** action-adventure/fighting.3D
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Namco Bandai
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** CyberConnect2
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
- **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2008 года (США), ноябрь 2008 года (Европа и Япония)
- **ОНЛАЙН:** www.ultimateninjastorm.com

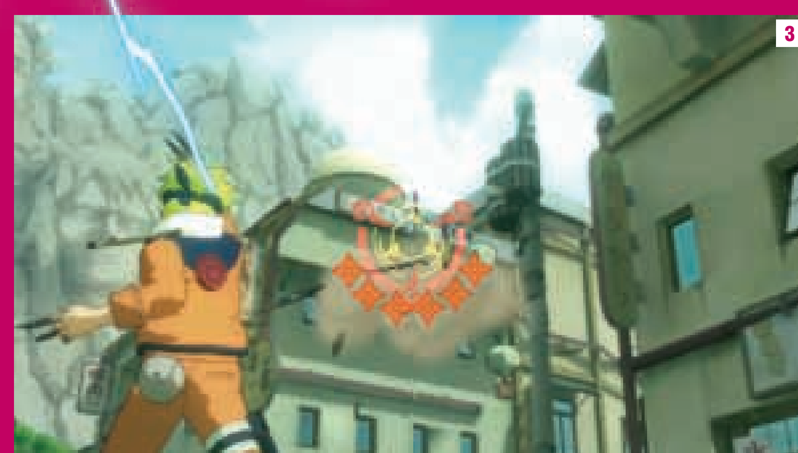
Автор:
Игорь Сонин
igor.sonin@gameland.ru



1 Какаси недавно уже вызывал Гая на помощь, поэтому иконка с ним затемнена. Наруто, напротив, в любой момент может пригласить на поле боя Сакуру или Саскэ.



2 Как и в прошлом поколении, дзюцу выглядят очень внушительно. Чтобы преуспеть, нужно проворно жать на кнопки, показанные с края экрана.

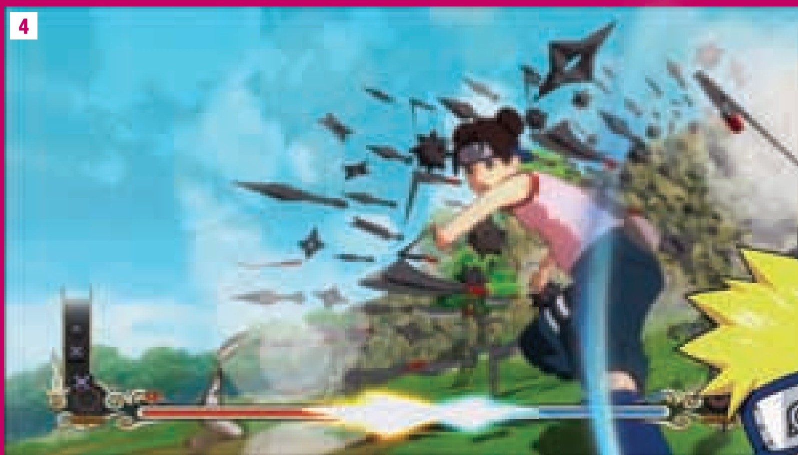


NARUTO: ULTIMATE NINJA STORM

ПРОШЛИ ГОДЫ, СМЕНИЛОСЬ ПОКОЛЕНИЕ КОНСОЛЕЙ, А НАРУТО – ПО-ПРЕЖНЕМУ КРУТО.

По нашим подсчетам, за все время существования аниме-сериала Naruto на его основе было создано 38 игр, включая те, что запланированы на эту осень. Первые появились в продаже в 2003-м, и получается, что каждый последующий год в магазины завозилось по шесть новинок – одна свежая игра про оранжевого ниндзя выходила каждые два месяца! Немудрено запутаться, и даже в плане на нынешний год охвачены все мыслимые платформы. Осенью в продажу поступают англоязычные Naruto: The Broken Bond для Xbox 360, Naruto: Clash of Ninja Revolution 2 для Nintendo Wii, Naruto: Ultimate Ninja 3 для PlayStation 2, Naruto: Path of the Ninja 2 для Nintendo DS, Naruto: Ultimate Ninja Heroes 2: The Phantom Fortress для PSP и, самое главное, Naruto: Ultimate Ninja Storm для PlayStation 3. Чтобы окончательно запутать игрока, авторы частенько убирают цифры из названий своих произведений, но нас-то не проведешь. Над Ultimate Ninja Storm работает японская студия CyberConnect2, создатели сериалов Ultimate Ninja (он же Narutimate Hero) и, позже, Narutimate Accel, и именно в этих традициях, с поправкой на железо нового поколения, выдержана новая игра.
Теперь то же самое, но для непосвященных, человеческим языком и с минимумом англоязычных названий. Narutimate Hero еще в бытность японским эксклюзивом заслужила от нас одобрение и высокую оценку. Это был тот редкий толковый аниме-файтинг, который мог покорить и любителя телесериала Naruto, и обычного геймера. В игре использовалась трехмерная графика, но бой шел в одной плоскости. Удары руками и ногами не были основой драки – настоящим ниндзя не положено. Наруто, Саскэ, Сакура и два десятка прочих героев полагались на сюрикены, рамен, чакру, дзюцу и прочие непонятные слова. Кстати, дзюцу (в простонародье – суперудары) выглядели для того времени очень впечатляюще и казались неотличимыми от аниме. Шли годы. Телевизионный Naruto начали показывать в HD (в Японии центральное вещание уже много лет идет в формате высокой четкости), а игры так и выходили на морально устаревшей консоли. Созданная канадцами Naruto: Rise of a Ninja для Xbox 360 в Стране престарелых туристов, ясное дело, не прижилась. Японцы сделали свою игру про Naruto – в HD, эксклюзивно для PlayStation 3 и под лозунгом «Никогда еще игра не была так похожа на аниме».
Как ни странно, Ultimate Ninja Storm – не сиквел, не приквел и даже не римейк, а начало нового длиннющего игрового сериала, поэтому знакомство с тридцатью семью прошлыми играми не требуется. Сюжетная кампания повторяет то, что мы видели в начале аниме: Наруто, Саскэ и Сакура отправляются выполнять задания под присмотром Какаси-сенсея, попадают в переплет, потом на экзамен, потом опять в переплет – и так далее. В игре мы точно доберемся до битвы с Гаарой и, думается, даже немного дальше. В списке обнародованных персонажей есть Кисамэ, а где Кисамэ, там и его страдающий товарищ Итачи, и это заставляет предположить, что в видеоигру попадет ориентировочно вся первая сотня эпизодов аниме. Что же до геймплея, то здесь нас ждет обновленная, улучшенная и гораздо более симпатичная версия Ultimate Ninja.

4





5



6



3 Ultimate Ninja Storm – не только файтинг, но еще и путешествие по улочкам деревни Коноха.

4 Дзюцу – украшение игры, и даже просто наблюдать их – одно удовольствие.

5 Битва с Гаарой выходит за границы обычного единоборства, когда в дело вступает гигантская боевая лягушка.

6 На тебе в борщ!

Говорить о Naruto и не раскрыть сюжетные тайны не так-то просто. Как-никак, в аниме сейчас почти три сотни эпизодов, а в манге такие дела творятся, что сказать страшно: весь мир Naruto с ног на голову поставлен. Перед соблазном мы устоим, но лишь наполовину: не сказав о сюжете, некоторые тонкости игры вовсе не объяснишь. Например, когда у героя остается совсем немного здоровья, он может зарядиться чакрой сверх обычного максимума, перейти в так называемый Awakening Mode и превратиться в собственную более мощную версию. «Пробудившийся» Наруто окружен тенью демона-лиса и бегает на четвереньках, а накачавшийся чакрой Какаси-сенсей активирует Сяринган и ловко уходит от атак. По логике вещей, такой режим должен быть у всех персонажей, и будет очень интересно посмотреть, чем нас поразит, например, красотка Сакура.

Раскрыв таким образом интригу, углубимся в подробности. Во-первых, к файтингу добавлены обычные, прогулочные миссии, во время которых Наруто придется выполнять несложные задания на улочках родной деревни Коноха (памятка: обязательно сравнить Коноху от японцев из CyberConnect2 с Конохой от канадцев из Ubisoft Montreal). Иногда судьба будет подкидывать оранжевому ниндзя и более увлекательные задания, например ту же битву с Гаарой, которая быстро превращается в противостояние гигантского демона с исполинским земноводным. Но главное – это, конечно, файтинг. Демоверсию, где Наруто метелит Какаси-сенсея, можно скачать на PlayStation Network; игру показывали на недавно прошедшей E3, и мы неплохо представляем, чего ждать от осеннего релиза. Самое важное отличие в том, что драка будет идти в трех измерениях, на объемной арене, а камера больше не показывает происходящее из одного положения. Она летает над полем боя и автоматически наводится так, чтобы оба героя присутствовали на экране и кружили друг вокруг друга. Звучит сложновато, однако в действительности такая система дает лучшее ощущение объема, чем даже в обычных трехмерных файтингах, где камера все-таки закреплена сбоку. Управление, как и раньше, довольно простое: по кнопкам разложены: прыжок, бросок сюрикена (звездочки), накачка чакрой (энергией), удар. И пусть вас не удивляет, что удар только один – игра построена вовсе не для рукопашного боя. Кроме обычных сюрикенов у ниндзя в запасе огромное количество трюков: бомбы, лапша, свитки с заклинаниями и другой инвентарь активируются по кнопкам «вверх», «вниз», «вправо», «влево», а L1 и R1 вызывают на помощь товарищей, выбранных перед началом боя. Помощник появляется на арене, проводит атаку и исчезает. Наконец, накачавшись чакрой и успешно атаковав противника, вы проводите дзюцу (супердар). На экране запускается красочная заставка, но разглядывать ее времени не будет: оба игрока должны жать на клавиши, которые показываются в столбиках по краям экрана. Если атакующий справится лучше, дзюцу пройдет успешно. Кстати, дзюцу для героя можно выбирать перед началом схватки, и, разумеется, каждый боец использует приемы, хорошо всем знакомые по аниме.

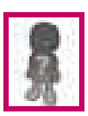
Всего в Ultimate Ninja Storm ожидается два с половиной десятка персонажей, в том числе, кроме ребят-ниндзя, Оротимару, Дзирайя, Гай, Какаси, Кисамэ и, надо думать, Итачи, присутствие которого до сих пор официально не подтверждено. Поначалу окажется доступно лишь несколько бойцов, остальных нужно открывать по ходу сюжетной кампании. Сетевая игра не поддерживается и поддерживаться не будет, но зато разработчики обещают позже выложить для игроков кое-какие бонусы на PlayStation Store (какие именно, не говорят). Последний и, возможно, самый важный штрих: мы, жители PAL-региона, не будем обречены слушать унылую англоязычную озвучку: в начале игры, без всяких скачиваний и обновлений, можно сделать выбор в пользу английского текста и японских голосов. И это, пожалуй, главное, благодаря чему Ultimate Ninja Storm становится неотличима от аниме. СИ


1


2

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: shooter.third-person.sci-fi
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
- РАЗРАБОТЧИК: Crytek Budapest
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
- ДАТА ВЫХОДА: сентябрь 2008 года
- ОНЛАЙН: crysiswarhead.ea.com



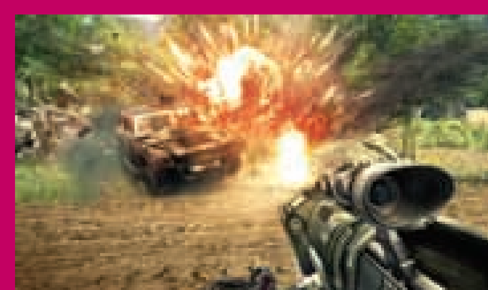
Автор:
Степан Чечулин
stepan@gameland.ru

А как же консоли?

Не секрет, что в последнее время PC как игровая платформа буквально на всех фронтах проигрывает консолям. Мы в редакции однажды пытались насчитать хотя бы десяток PC-эксклюзивов, но не смогли набрать и восьми. Сегодня даже такие исконно компьютерные жанры, как экшны от первого лица и стратегии, прекрасно приживаются на приставках.
Так вот, Crysis – это последний из могикан, вышедший только на PC. Возможно, как раз из-за этого продажи игры не оправдали надежд издателей и разработчиков. Crysis Warhead тоже заявлена как PC only, но именно от того, как продастся эта игра, и будет зависеть решение, портировать ли Crysis на другие платформы. Несмотря на свою приверженность PC, Crytek уже прямо говорят о том, что сегодня выпускать игру для консоли выгодней, чем компьютерную. Так что, если продажи Crysis Warhead будут меньше ожидаемых, то появления приставочной версии не избежать.


3







CRYSIS WARHEAD

ПОХОЖДЕНИЯ БРАВОГО СЕРЖАНТА САЙКСА.

Crysis можно ругать за несбалансированный, подчас нудный геймплей, за невероятно высокие системные требования, за слабую режиссуру, но то, что интернациональная команда Crytek создала действительно революционный экшн, – отрицать глупо. Авторы задались целью, ни много ни мало, преодолеть застой в жанре, и это, пусть и не без ошибок, но получилось. Их Crysis – это очень дорогая, большая, интересная, удивительно красивая игра, которой не хватило самой малости – толковой режиссуры.
Разработчики сделали ставку на пресловутый sandbox-геймплей, что и сыграло роковую роль. В Crysis было все: много техники и оружия, свобода выбора пути и тактики, уникальный нанокостюм, совсем не глупые враги. Геймер получил в свое полное распоряжение целый мир и… не понял, что со всеми этим богатством делать. В итоге игра вышла очень неровной: то ты битых полчаса бредешь по одинаковым джунглям и, позевывая, отстреливаешь вражеские патрули, то вдруг происходит голливудского размаха сражение, да такое, что дух захватывает. Действительно яркие, оригинальные уровни сменяются скучнейшими забегами по однообразным коридорам корабля. А в довершение еще и не особо оригинальный сюжет!
Качественная режиссура нужна была Crysis как воздух, без нее шоу оказалось всего лишь парадом технологий, демонстрацией так до конца и не реализованных возможностей.
Crysis Warhead, как в один голос заявляют представители Electronic Arts и Crytek Budapest, станет иной. Причем создатели в первую очередь обещают довести до ума сюжет, добавить яркие сцены, сосредоточиться на режиссуре. По сути, это будет все тот же любимый Crysis, но «заряженный» адреналином и сделанный в стилистике громких голливудских блокбастеров.

Новый герой

Хотя разработчики упорно называют Crysis Warhead не дополнением, а самостоятельной игрой, они намерены вновь отправить героев на знакомый тропический остров. В кустах все те же корейцы, а мрачные холодные инопланетяне уже чувствуют себя как дома. События в обеих частях происходят одновременно. Только вместо Номада нам придется взять под контроль того самого злобного парня с рассеченной губой по кличке Psycho, он же сержант Сайкс.
Если помните, этот неуравновешенный мужчина неожиданно исчезает в самом начале приключений и появляется только под занавес, целый и невредимый. Так вот, благодаря Crysis Warhead, мы наконец узнаем, где же он пропадал эти несколько часов.
Разработчики сделали Сайкса главным героем вовсе не случайно. Характеры Номада и Сайко отличаются настолько, насколько Crysis Warhead непохожа на оригинал. Скажем, Номад – правильный такой солдат, всегда стоящий навытяжку перед начальством, а Сайкс человек совсем иного склада – вспыльчивый, грубый, способный повременить с выполнением приказа, если сочтет его глупым. Номад любит разделываться с врагами без шума и пыли, а Сайкс пистолету с глушителем предпочитает гранатомет. Если следовать этой аналогии, то главное отличие Warhead от оригинальной игры – темперамент. Здесь постоянно происходят крупномасштабные сражения, а от бесконечных взрывов начинают слезиться глаза.

4



5



1 Взрывы в новом Crysis станут еще эффектнее, чем в оригинале.

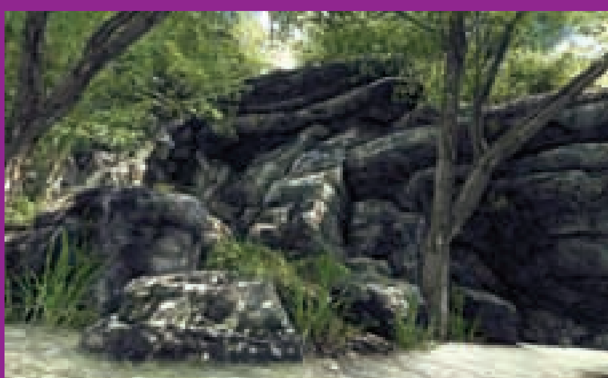
2 Помимо всего прочего, можно будет буквально выжигать территорию.

3 Уже за такие вот кадры Warhead можно полюбить всей душой.

4 Главным героем не случайно стал Psycho. Его буйный нрав под стать обещанному геймплею.

5 Мы сомневаемся, что из пистолетов можно будет сбить вертолет, но выглядит красиво.

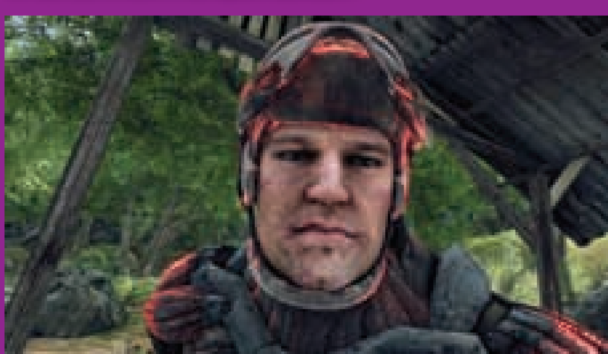
Эти четыре картинки отлично демонстрируют возможности обновленного движка CryEngine 2, на котором работает Crysis Warhead.



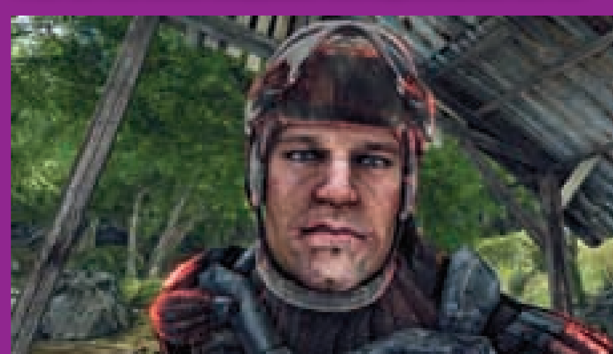
Так горы и растительность выглядели в оригинале…



… а вот так в Crysis Warhead. Невооруженным глазом видны улучшенные тени и свет.



Сайкс из Crysis.



Таким он предстанет в Warhead.

По кочкам

Пока что при каждом удобном случае разработчики демонстрируют одну и ту же миссию: Сайкс получает приказ захватить вражеский порт, но вместо этого ему приходится спасать пилота с некстати сбитого корейскими ПВО VTOL-транспортника.

И этот уровень, надо сказать, не дает соскучиться. Сначала наш герой, оседлав какую-то БМП, на полной скорости мчится через джунгли, по пути расстреливая из пулемета вражеские вертолеты, подрывая грузовики и скашивая выбегающих из кустов корейцев, потом находит того самого горе-летчика. Вдвоем они отбивают атаку еще десятка узкоглазых, затем пилот прыгает в свою (к тому времени уже починенную) машину и улетает.

После этого наш герой отправляется-таки захватывать порт, происходит нешуточная перестрелка, а в самый подходящий момент прилетает спасенный пилот и выжигает напалмом вражеские позиции.

Кругом взрывы и огонь, падают подбитые пальмы, в небе барражируют вертолеты, а в радиоэфире то начальство орет, то братья по оружию перекрикиваются – словом, то, чего так недоставало оригиналу.

Ну и конечно, как и прежде, все очень красиво. Модифицированный движок CryEngine 2 теперь выдает совсем замечательную картинку, а вот «железных» ресурсов требует меньше, чем раньше. Чтобы сыграть на максимальных настройках и с поддержкой DirectX 10, разумеется, придется потратиться на апгрейд компьютера, но даже на средней по сегодняшним меркам машине игра легко и без тормозов покажет достойный уровень графики.

Выбери свой стиль

Хотя Warhead располагает к активным боевым действиям, стиль игры вы будете выбирать все-таки сами. К чести создателей, они стараются совместить максимальную свободу игрока с профессиональной постановкой целых сцен. Как и раньше, можно будет навинтить на автомат глушитель и отправиться партизанить, отстреливая противников поодиночке. Благо, Сайкс тоже упакован в нанокостюм и умеет «на лету» менять способности: обретать нечеловеческую силу, скорость, улучшать броню или становиться невидимым. Никаких новых умений, похоже, не будет, но зато появятся свежие приемы – так, наш герой сможет хватать врагов, прикрываться ими, как живым щитом, или разгоняться и, словно многотонный грузовик, сшибать противников. Будет и новое оружие. Главные новинки, конечно, разрушительной силы гранатомет и возможность вести огонь одновременно с двух рук.

Как ни крути, но Warhead больше похожа на add-on, чем на самостоятельную игру. Нас ждут знакомые карты, известные герои, уже испытанное в боях оружие и проверенный в деле нанокостюм. Но если год назад люди из Crytek были первопроходцами, на свой страх и риск перекраивали жанр экшнов от первого лица, то у Crytek Budapest другие цели. Они стараются залатать многочисленные дыры, которые были в Crysis, и собрать в единое целое все, что не удалось органично соединить старшим товарищам. Венгры хотят добавить в уже знакомую игру добротный сценарий, захватывающий геймплей, оптимизированный движок и намерены показать действительно грандиозное шоу. А мы будем надеяться, что у Crytek Budapest все получится. СИ


Сцена из игры


WORLD OF WARCRAFT
ТЕПЕРЬ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
BLIZZARD ENTERTAINMENT
ПОЛНОСТЬЮ
НА
РУССКОМ ЯЗЫКЕ
Продается в упаковках формата CD (включены 14 дней бесплатной игры) и DVD (включен месяц бесплатной игры).
РЕКЛАМА

















ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Wii

ЖАНР:
action.platform.2D

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Nintendo

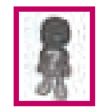
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«ND Видеоигры»

РАЗРАБОТЧИК:
Good-feel

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1

ДАТА ВЫХОДА:
26 сентября 2008 года (Европа)

ОНЛАЙН:
www.nintendo.co.uk/NOE/en_GB/games/wii/wario_land_the_shake_dimension_8904.html



Автор:
Дарльз Чиккенс

1 Самое приятное – это, конечно, опустошать мешки с золотом!

2 Главный антагонист. Детишки придут в ужас: эта борода будет являться им во сне до гробовой доски.

WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION

ТРЯСТИ – НЕ ПЕРЕТРЯСТИ!

Capcom ставит крест на идее разработки современных двухмерных платформеров с Мегаменом. Namco Bandai принципиально не желает вспоминать об ушастом котенке Клоноа. Nintendo же в очередной раз доказывает: один из любимых жанров тех, кто рос вместе с классическими играми про Марио и Соника, не просто жив – его еще развивать и развивать! Прошлогодняя Super Paper Mario продемонстрировала, каким сегодня может быть исполненное в двух плоскостях приключение водопроводчика-усача, Wario Land: The Shake Dimension расскажет нам еще одну историю страсть как охочего до звонкой монеты Варио. Ему вдруг пришла странная посылка – модель некой планеты и здоровенный телескоп, из которого пулей вылетает неизвестное существо, больше всего напоминающее перерисованного японцами дятла Вуди, наряженного в костюм телепузика. Вуди (назовем его так – для удобства) живописует страшные события, произошедшие в измерении Шейк, из которого он родом: лиходейский пират Шейк Кинг захватил добрую, конечно же, королеву Мерельду и поработил весь свободный народ. Гость из Шейка, очевидно, ждет от Варио помощи, однако трогательности рассказа хватило ровно на то, чтобы обладатель раздвоенного подбородка увлеченно поковырялся в носу. Тогда и не думавший отчаиваться Вуди упоминает деталь, узнав о которой, великий вор уже не в состоянии отказаться от путешествия в другой мир: Шейк Кинг располагает мешком, в котором никогда не заканчивается золото.

Такой мотивации желто-фиолетовому толстяку хватит на основательное путешествие по всем пяти континентам параллельного мира. Чтобы, подобно Скруджу МакДаку, натурально купаться в деньгах, Варио готов перебороть лень и даже пойти против своей злой сущности: носиться по краям, полным неблагонамеренных существ, бегать наперегонки со временем, сражаться с гигантским-хищным-цветком-в-горшке, результатами противоестественного союза утки, шара для боулинга и шляпы повара, остальных приспешников остробородого Шейка. И все ради спасения несчастных пленников.

Держа Wiimote на манер геймпада NES или SNES, мы будем изо всех сил помогать Варио. В буквальном смысле. Как и во всех стоящих играх для Wii, кнопки отвечают лишь за малую часть движений героя – бег, прыжки и таран плечом. Играть лежа – что стало особенно удобно в случае с PlayStation 3 и Xbox 360 – не получится: придется трясти мешки с монетами, вращаться на турниках, стрелять собой из пушек, управлять подлодкой, раскачиваться на лианах, швыряться чем попало, вытряхивать из врагов предметы и заставлять землю содрогаться мощным ударом кулака. Угадайте с трех раз, как именно.

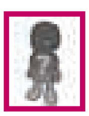
The Shake Dimension – совместное детище Сигехару Умедзаки, бывшего CEO ныне расформированного отделения Konami в Кобэ (сейчас он возглавляет команду Good-feel), и студии Production I.G (Ghost in the Shell и др.), которой заказаны анимационные вставки для игры. Авторы так блестяще сработались, что собственно игровая часть Wario Land едва отличается от видео. Все указывает на то, что японцы сейчас играют не иначе как в главный платформер последней пятилетки, и мы ждем не дождемся осени, когда и нам доведется от души поболтать пультом. СИ





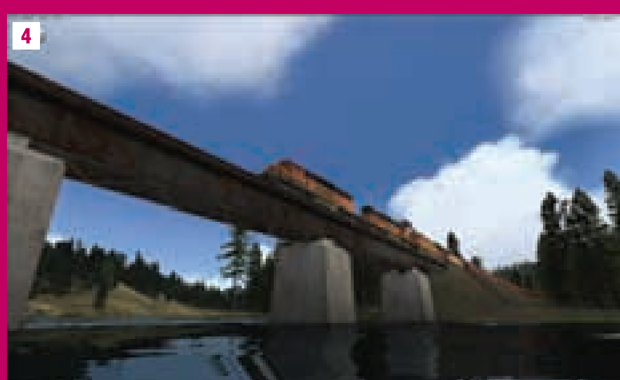
ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: simulation.train
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft Game Studios
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: ACES Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
ДАТА ВЫХОДА: 2009 год
ОНЛАЙН: www.tsinsider.com



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru





Сразу после официального анонса поползли слухи, что MSTS 2 – своеобразный ответ на Rail Simulator от Kuju Entertainment. Дескать, Microsoft хочет помериться силами с Kuju (ACES Game Studio имеет прямое отношение к Microsoft). Официальные представители компании заявили, что это не так – возобновление работ над MSTS 2 не имеет отношения к трудам Kuju. Да и уже сейчас понятно, что Kuju осталась в проигрыше.





1 Уже сейчас каждый новый скриншот вызывает споры среди поклонников. Вам, может быть, и смешно, а кто-то спать не может, не определив, GP38-2 перед ним или все-таки GP40.

2 Людей на скриншотах пока нет, но нас уверяют, что они не только появятся, но и заживут своей жизнью. Нам многого не надо – лишь бы пассажиры в поезд садились, да команда выполняла свою работу.

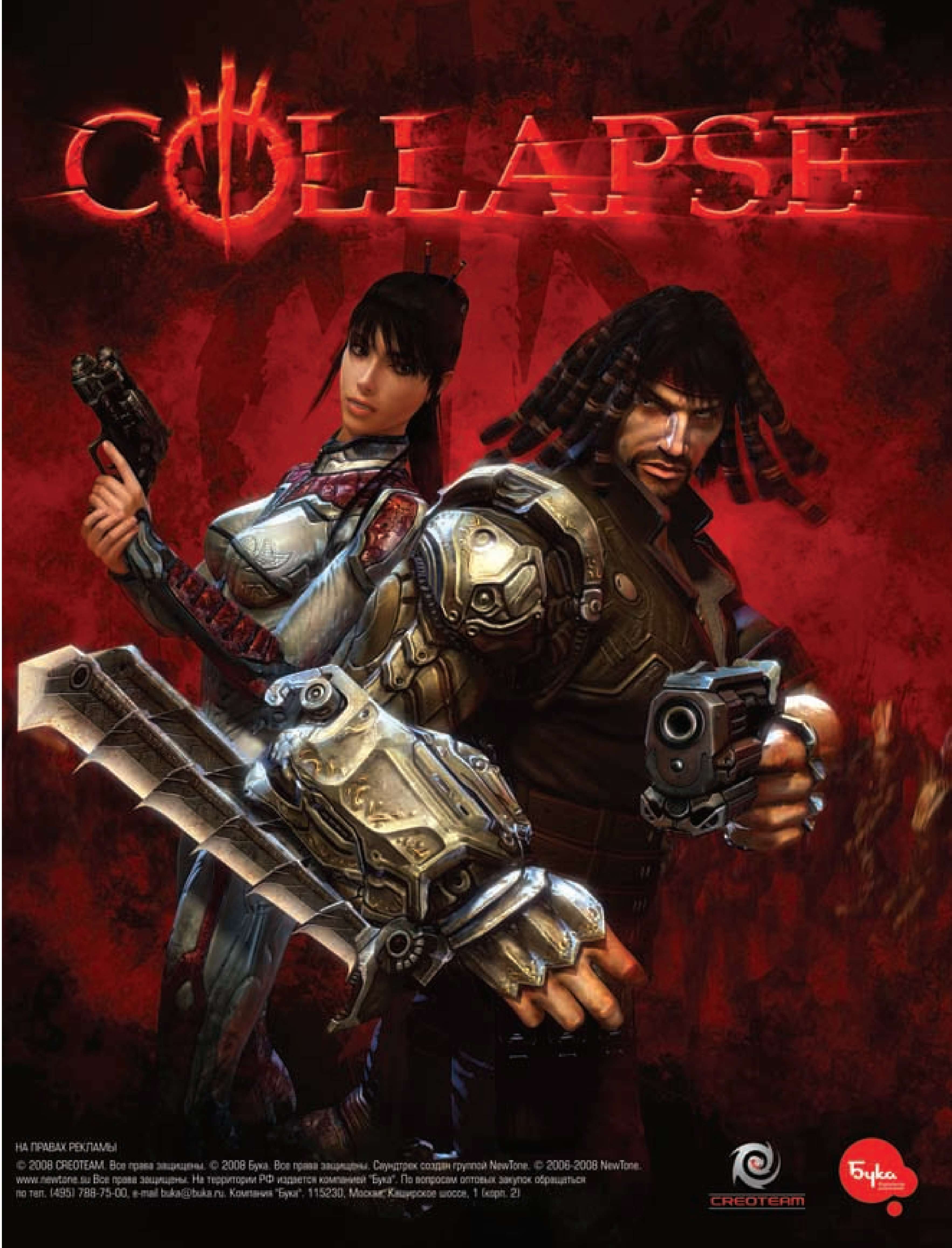
3 Взгляните на эти кадры и задумайтесь о своем компьютере – похоже, Microsoft Train Simulator 2 будет не менее требователен к ресурсам, нежели Microsoft Flight Simulator X в свое время.

4 Все наработки MSTS 2, оставшиеся после 2004 года, не будут использоваться в новой игре.

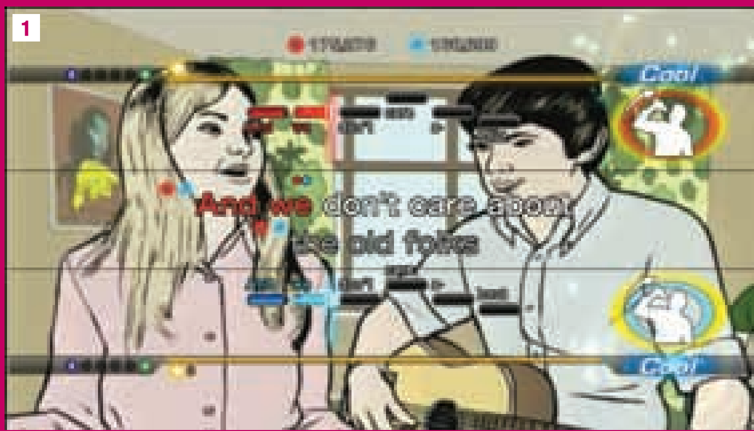
MICROSOFT TRAIN SIMULATOR 2

ВОЗВРАЩЕНИЕ БЛУДНОГО СЫНА – С НОВОЙ КОМАНДОЙ И НОВЫМ ДВИЖКОМ MSTS 2 ГОТОВИТСЯ СТАТЬ ЖЕМЧУЖИНОЙ В СВОЕМ ЖАНРЕ.

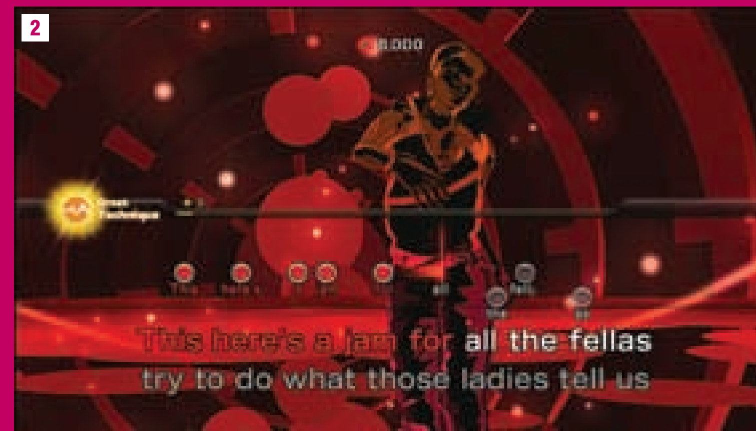
С одной стороны, Microsoft Train Simulator давно живет своей жизнью: преданные команды поклонников из года в год трудятся над собственными разработками и обсуждают только им одним понятные детали. С другой стороны, насколько бы ни была MSTS отличной игрой – графика в ней уже устарела, новые технологии не задействованы, интерьеры внутри поездов не полигональные, официальных add-on'ов не предвидится.
Да и вообще наблюдается застой в жанре: некогда прогрессивные разработчики Trainz с 2006 года погрязли в дополнениях, и даже релиз Trainz 2009 не покажет чего-то кардинально нового. Rail Simulator должна была стать глотком свежего воздуха, а на деле оказалась лишь красивой игрушкой для начинающих и полным разочарованием для знатоков. Но надежда умирает последней! Ведь еще в начале 2007 года Microsoft Game Studios анонсировала Microsoft Train Simulator 2. Вернее, возобновила работу над проектом, замороженным в 2004 году без каких-либо внятных объяснений.
Итак, сейчас разработка ведется на движке Microsoft Flight Simulator X, а это значит, что, во-первых, погода будет динамической, а во-вторых, внешне игра окажется не хуже MSFS X. Как и в Rail Simulator, внутреннее убранство поездов сделают полностью трехмерным. А вот дадут ли нам прогуляться по составу или же намертво прибьют гвоздями к полу (как в Rail Simulator) – пока что неизвестно. Зато названы основные маршруты: Horseshoe Curve, Steven's Pass, BLS Lotschbergbahn, Norfolk Southern Horseshoe Curve – первые два расположены в США, последние – в Европе. Не секрет, что вместе с игрой нам предоставят утилиты для разработки собственных ландшафтов, поездов и другого дополнительного контента – разработчики с радостью разместят все произведения поклонников на сайте www.tsinsider.com.
Мало того, в комплекте окажется еще и всемирная база железных дорог – так называемая World of Rails, включающая большинство ныне существующих маршрутов (благодаря Microsoft Virtual Earth и Live Search Maps). Если вы еще не поняли, то перечитайте предыдущую фразу – это же настоящий рай для любителей сериала! Но если можно путешествовать по любому континенту, то зачем особо выделять четыре упомянутые выше ветки? Все просто: в них более скрупулезно проработаны текстуры и модели, авторы постарались разместить окружающие объекты в «нужных» местах – словом, этим дорогам уделили больше внимания. Вы запросто сможете покинуть эти маршруты, но имейте в виду, что остальные декорации похуже. Хотите внести свою лепту и доработать World of Rails, расположив камешки и деревца в надлежащих местах? Так сделайте это, и результат ваших творческих усилий оценят народные массы. Наверняка поклонникам хочется поскорее приступить к работе – а нам не терпится посмотреть на World of Rails через несколько лет.
При таких плюсах можно закрыть глаза на минусы: нет обратной совместимости – ничего страшного, более-менее точная дата релиза пока что не определена – переживем, ради подобных перспектив стоит и потерпеть. Надеемся, что в 2009 году мы увидим лучший железнодорожный симулятор как минимум на ближайшие 5-6 лет. СИ


COLLAPSE
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
© 2008 CREOTEAM. Все права защищены. © 2008 Бука. Все права защищены. Саундтрек создан группой NewTone. © 2006-2008 NewTone. www.newtone.su Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)
CREOTEAM
Бука

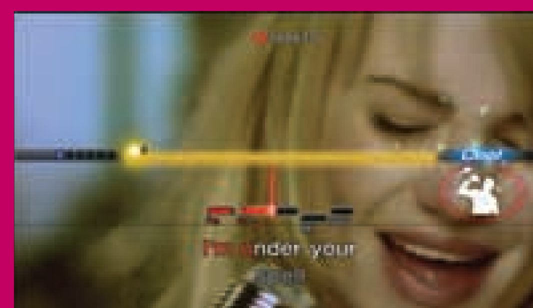
1



2







1 Каждый раз, когда вы исполняете чью-то композицию, на фоне демонстрируется видео из оригинального клипа.

2 Оставшиеся без микрофонов геймеры обеспечивают звуковые эффекты: выбирают один из записанных инструментальных сэмплов (например, звук колокольчика), «привязывают» к кнопке на джойпаде и затем отбивают ритм в такт музыке.

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** Xbox 360
- **ЖАНР:** special.rhythm.music
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Алион»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Inis
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 6
- **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2008 года
- **ОНЛАЙН:** www.xbox.com



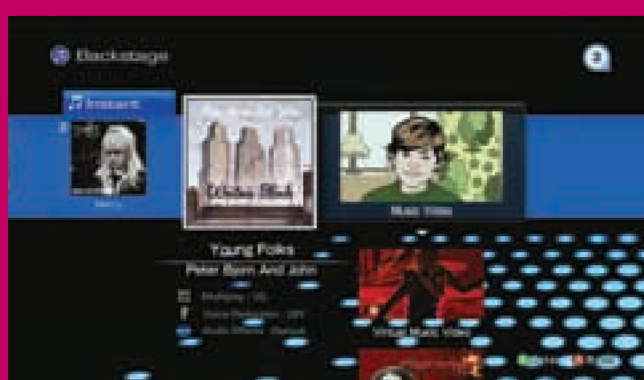


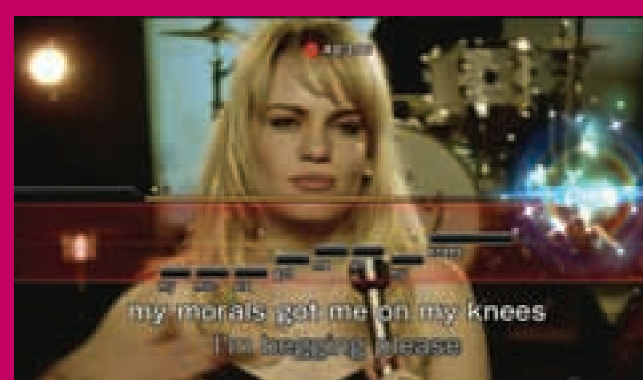
Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

Чья идея?

Кеити Яно сам предложил Microsoft концепцию Lips. «Видите ли, у меня было две мечты, – поясняет он. – Во-первых, мне хотелось создать действительно отличные периферийные устройства, и я очень горд результатом нашего сотрудничества с Microsoft. Мы предусмотрели еще кое-что помимо симулятора караоке, о чем я пока не могу говорить, но поверьте, вам понравится. А еще я хотел, чтобы люди смогли спеть именно свои любимые песни – даже если их в игре и нет».







LIPS

ПЕТЬ – НЕ ПЕРЕПЕТЬ!

Караоке в России скорей ассоциируется с компьютерами и DVD-плеерами, чем с консольными проектами. На Западе давно прижились многочисленные выпуски Karaoke Revolution, с недавних пор к ним добавился симулятор рок-группы Rock Band, где можно исполнить партию солиста. А у нас певческие подвиги – исключительно удел тех, кто приобрел PS2 или PS3 – именно на этих платформах выходит сериал Singstar (идею которого в Sony позаимствовали все у той же Karaoke Revolution). Так что каждый новый анонс – повод не только прикинуть, удастся ли авторам предложить что-то особенное по сравнению с уже представленными на рынке разработками, но и оценить шансы игры на появление в российских магазинах.

На недавно прошедшей E3 Microsoft подчеркнула, что не надеется на готовящиеся Rock Band 2 или Guitar Hero IV, когда речь заходит о покорении сердец голосистых геймеров. Нет, корпорация выпустит собственный караоке-проект Lips эксклюзивно для Xbox 360, причем создаваться он будет силами студии Inis и лично Кеити Яно, которому мы обязаны зажигательной Elite Beat Agents для DS. И, как заведено, появится и особое периферийное устройство – беспроводной микрофон, заточенный специально под игру.

«Наше караоке обеспечит вам несказанное удовольствие от дружеских посиделок», – поведал мне на встрече Яно. Демонстрировать Lips журналистам на выставке он взялся сам, и в голосе его звучала такая непоколебимая уверенность, что впору было даже засомневаться – не замещает ли господина Яно кто-то из рекламщиков. Впечатление усиливалось за счет интерфейса: с виду он мало чем отличался от используемого в Singstar. Да и правила, как выяснилось, сходны. От участников требуется брать ноты нужной высоты и соблюдать ритм, точность воспроизведения стихов не учитывается. Неважно и соответствие голоса игрока голосу оригинального исполнителя: Lips сама выбирает удобную для вас тональность.

Тем не менее, взяв за основу популярную идею, Inis с Microsoft постарались ее развить. Главный козырь: предустановленную подборку композиций удастся мгновенно дополнить, соединив приставку с портативным плеером (пока подтверждены Zune и iPod). Нельзя воспроизвести лишь материалы, защищенные от копирования производителем (что довольно предсказуемо). Тексты к добавленным песням пока не отображаются, но Яно пообещал, что в будущем мы будем приятно удивлены. Таким образом, репертуар Lips легко «локализовать» в считанные минуты – преимущество, которого так не хватает играм-конкурентам!

Создатели стараются не забывать и о тех, кто в караоке видит прежде всего развлечение, а не конкурс на звание лучшего вокалиста. Если вы поете плохо, композиция не оборвется и вам не засчитают проигрыш (как, скажем, в Rock Band). Или же, если вам внезапно захотелось спеть дуэтом, не придется просить первого игрока выйти в меню и выбрать другой режим. Достаточно взять свободный микрофон, потрясти им, и дело в шляпе.

Выход Lips намечен на Рождество, и на этот раз, будем надеяться, Россию не обойдут стороной. Тем более что главный камень преткновения – иноземный репертуар – разработчики попытаются ловко обойти. Как именно – пока загадка. Сбудутся ли остальные обещания и что еще за «дополнение к караоке» мы увидим – остается только гадать. СИ



1

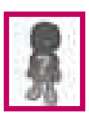

1 Джунгли, конечно, выглядят не столь убедительно, как в Crysis, но все-таки весьма недурны.

2 Как видите, все представленные скриншоты демонстрируют нам события в дневное время суток. Наступит ли ночь хотя бы единожды на протяжении всех 11 миссий? Вопрос открытый.

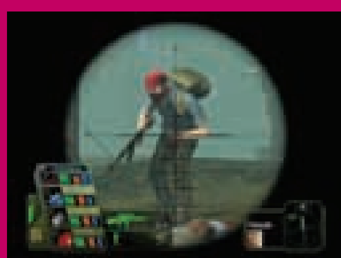
3 Джипы и армейские грузовики присутствуют не только «для мебели» – обещано, что мы на них покатаемся.

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox 360
- **ЖАНР:** shooter.first-person/ strategy.real-time
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** SouthPeak
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Atomic Motion
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
- **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2008 года
- **ОНЛАЙН:** www.southpeakgames.eu

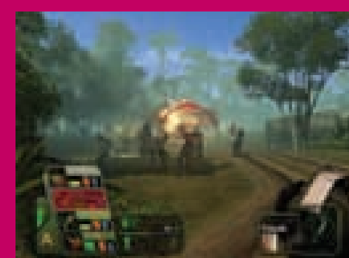


Автор:
V.P.
vp@gameland.ru



ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

Как выяснилось, различие между версиями для PC и Xbox 360 авторами не предусмотрено. И это очень и очень жаль – например, то же громоздкое меню, которое нам уже показали на скриншотах, будет выглядеть на мониторах не слишком удачно.
Еще одна печальная новость о платформах: версия для PlayStation 3 пока что вообще не планируется. Правда, сотрудники Atomic Motion утверждают, что сложности в разработке для PlayStation 3 обязательно будут, но они способны с ними справиться, да вот только представители SouthPeak Games при этом многозначительно молчат.



2


3


RAVEN SQUAD: OPERATION HIDDEN DAGGER

ЕЩЕ ОДНА ОПЕРАЦИЯ В ДЖУНГЛЯХ: В ОТЛИЧИЕ ОТ РАЗРАБОТОК ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ – КОЛЛЕКТИВНАЯ.

Стоит ли рассказывать о сюжете, когда он настолько тривиален: 2011 год, непролазные джунгли, кучка пехотинцев, переживших экстренную посадку на вражескую территорию? Цель – вырвать VIP-персону из лап озлобленных партизан. Вот и все, что мы знаем о событиях Raven Squad. Сюжет здесь – дело десятое, а главным достоинством игры разработчики считают комбинирование RTS и FPS. То есть, нам придется не только думать за себя, но и отдавать приказания подконтрольным персонажам. Производить юниты при этом не придется – в этом плане все в меру реалистично. А вот включать в случае необходимости вид с высоты птичьего полета – пожалуйста.
Мелани Мроз (Melanie Mroz) – исполнительный директор SouthPeak Games – думает, что Atomic Motion действительно делает что-то новое. Но если это так, то все новое в данном случае – лишь хорошо забытое старое. Да и забытое ли? Допустим, Space Hulk 1993 года еще можно не вспомнить (и пусть действо происходило не в джунглях, зато RTS и FPS уживались отлично), но уж недавние Ghost Recon: Advanced Warfighter, привлекшие пристальное внимание публики и заслужившие лестные отзывы критиков, – вряд ли.
Хотя разработчики и не правы, не будем акцентировать на этом внимание (а ведь могли бы вспомнить еще BattleZone и Uprising, которые тоже объединяли RTS и FPS!) и перейдем к другим особенностям – например, к различным навыкам наших бойцов. Орлы (точнее, судя по заголовку, вороны) делятся на два отряда – по четыре человека в каждом. Первые отдают предпочтение исключительно осадному оружию: в их руках особенно хорошо смотрятся пулеметы, ракетницы, гранаты и в редких случаях мины. Вторые предпочитают оказывать поддержку товарищам: они лучше всего справляются со снайперскими винтовками, дымовыми гранатами и обожают ставить звуковые приманки. О каких-либо отношениях между персонажами разработчики пока что молчат – а ведь неплохо бы получить колоритных героев в духе Battlefield: Bad Company.
Помимо восьми наших бойцов, в процессе игры будут появляться и другие – управлять ими не придется, но помочь они всегда готовы. Что касается миссий, то они довольно разнообразны: найдутся и типичные задания по зачистке местности, встретятся и менее стандартные, в которых отряды действуют порознь, – например, один защищает определенную точку, а тем временем другой прорывается к вражескому лагерю.
Все бы ничего, но мы уже знаем главный недостаток игры. Вплоть до самой E3 разработчики не распространялись о командном режиме: сколько игроков может принять участие в онлайн-забеге, какие режимы будут присутствовать – все это тщательно скрывалось. После E3 мы выяснили, что прогуляться по джунглям, пригласив через Xbox Live семерых друзей, не получится. Только одного. И лишь для совместного прохождения – каждый участник берет на себя одну команду. Грустно? Еще бы! Именно возможность прохождения Raven Squad ввосьмером, а не сомнительная новизна комбинации RTS и FPS, могла бы стать визитной карточкой Raven Squad. Очень жаль, что в SouthPeak Games этого не поняли. Быть может, догадаются? Ведь время еще есть! СИ



ТЕЛЕВИДЕНИЕ
ТЕПЕРЬ
НАШЕ
gameland tv
круглосуточный телеканал об играх
СМОТРИТЕ В СЕТЯХ:
акадо
НТВ ПЛЮС
СТРИМ
Информацию о подключении требуйте у вашего регионального оператора

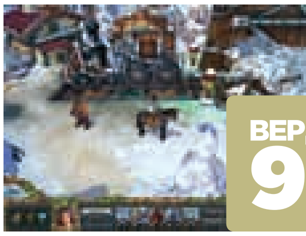
Гид покупателя: Игры

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА.

PC

King's Bounty. Легенда о рыцаре

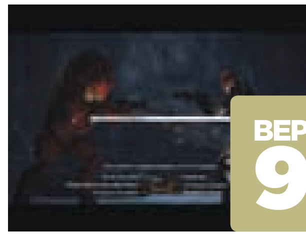


ВЕРДИКТ 9.0

Новые грани здешнего мира открываются в каждом новом квесте, в каждом диалоге. И хочется бежать все дальше и дальше, даже жаль, что рано или поздно волшебная сказка о настоящем герое закончится. Год-полтора «Легенду» вспоминать будут точно.

ПЛАТФОРМЫ: PC
ЖАНР: strategy/role-playing.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari/Nobilis
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Katauri Interactive

Mass Effect



ВЕРДИКТ 9.0

«Гибрид полицейского и ведьмака» добрался и до персоналок. Хотя адаптированное управление более удобным не назовешь, да и графика стала лучше лишь технически, а не эстетически, магия (простите, «биотические способности») оригинала передалась и порту.

ПЛАТФОРМЫ: PC
ЖАНР: role-playing.pc-style.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»/snowball.ru
РАЗРАБОТЧИК: BioWare/Demiurge

Age of Conan: Hyborian Adventures



ВЕРДИКТ 9.0

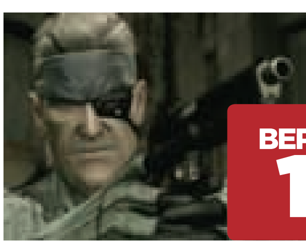
Весна 2008 года войдет в историю рождением самой кровавой и реалистичной MMORPG. Даже если вы ненавидите PvP, являетесь неисправимым фанатом WoW и жить не можете без эльфов, есть большая вероятность, что творение Funcom не оставит вас равнодушным.

ПЛАТФОРМЫ: PC
ЖАНР: role-playing.MMO.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Funcom

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	King's Bounty. Легенда о рыцаре	PC	strategy/role-playing.fantasy	Андрей Окушко	№09(258)
2	Mass Effect	PC	role-playing.pc-style.sci-fi	Александр Устинов, The Stig, Red Cat	№02(251)
3	Age of Conan: Hyborian Adventures	PC	role-playing.MMO.fantasy	Evilmind, Степан Чечулин	№12(261)
4	Race Driver: Grid	PC	racing.simulation/arcade	The Stig	№13(262)
5	Devil May Cry 4	PC	action.third-person.slasher	Наталья Одинцова	№04(253)
6	Турrор	PC	action.survival	Ашот Ахвердян	№09(258)
7	Lego Indiana Jones	PC	action.adventure	Red Cat	№14(263)
8	Alone in the Dark	PC	action.adventure.modern	Red Cat	№15(264)
9	Command & Conquer 3: Kane's Wrath	PC	strategy.real-time.sci-fi	Константин Говорун	№04(253)
10	GalCiv 2. Twilight of the Arnor	PC	strategy.turn-based.sci-fi	Алексей Арбатский	№14(263)

ПРИСТАВКИ

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots



ВЕРДИКТ 10

Не ждите старого MGS в новом поколении. Это новая игра, другой интерактивный фильм, особенный многопользовательский шутер. За что бы ни брались авторы MGS, они умудряются быть в числе лучших в мире и при этом всегда найдут способ удивить и восхитить игрока.

ПЛАТФОРМА: PlayStation 3
ЖАНР: action-adventure.stealth
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Konami
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Kojima Productions

The World Ends With You

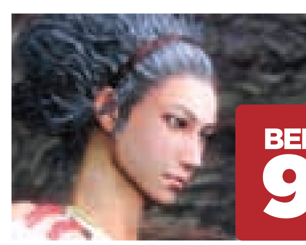


ВЕРДИКТ 10

The World Ends With You – игра абсолютно, на все сто процентов, японская – но не надо быть японцем, чтобы ее понять. К счастью – потому что теперь и каждый из нас может познакомиться с этой феноменальной ролевой игрой, поистине не имеющей аналогов.

ПЛАТФОРМА: DS
ЖАНР: role-playing.action/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Square Enix, Jupiter

Lost Odyssey



ВЕРДИКТ 9.0

Мы так долго ждали в новом поколении по-настоящему «большой, хорошей и правильной» JRPG. Такой, чтобы дух захватывало от графики, чтоб что ни персонаж – то обязательно личность, чтоб сюжет не отпускал до самого финала, а музыку написал Нобуо Уэмацу. Дождались!

ПЛАТФОРМА: Xbox 360
ЖАНР: role-playing.console-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Алион»
РАЗРАБОТЧИК: Mistwalker

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	Metal Gear Solid 4	PS3	action-adventure.stealth	Игорь Сонин, Артем Шорохов, Константин Говорун	№14(263)
2	The World Ends with You	DS	role-playing.action/RPG	Сергей Цилюрик	№13(262)
3	Lost Odyssey	Xbox 360	role-playing.console-style	Наталья Одинцова, Артем Шорохов	№06(255)
4	Soul Calibur IV	PS3, Xbox 360	fighting.3D	Константин Говорун, SpaceMan, Михаил Разумкин	№16(265)
5	Super Smash Bros. Brawl	Wii	fighting.4x4	Сергей Цилюрик	№14(263)
6	Grand Theft Auto IV	Xbox 360, PS3	action-adventure.freeplay	Алексей Бутрин, Александр Каныгин	№10(259)
7	Burnout Paradise	PS3, Xbox 360	racing.arcade.freeride	Александр Устинов, Артем Шорохов	№05(254)
8	Gran Turismo 5 Prologue	PS3	racing.simulation	Александр Устинов, The Stig, Евгений Закиров	№09(258)
9	Army of Two	PS3, Xbox 360	shooter.third-person.modern	Александр Устинов, Артем Шорохов	№08(257)
10	Battlefield: Bad Company	PS3, Xbox 360	shooter.first-person.modern	Александр Устинов	№15(264)

Словесное коммуницирование

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ. НАДПИСЬ НА БЛОКНОТИКЕ СПРАВА – НЕ ПРОСТО ТАК. ПОПРОБУЙТЕ УГАДАТЬ, ИЗ КАКОЙ ОНА ИГРЫ.



Константин Говорун
wren@gameland.ru



СТАТУС:
Спящий Врен

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Soul Calibur IV

Многие считают, что совмещать работу и хобби – это хорошо потому, что весело и деньги платят. А другие говорят,что плохо – дескать, свое же хобби начинаешь ненавидеть. На самом деле, и то и другое неправда. Просто энтузиасты на работе сидят допоздна и думают о делах и дома, и во время отпуска. И не потому, что так нужно, а потому, что это интересно. Хорошо это или плохо – бог знает. На мой взгляд, главное – жить весело, а как именно это организовать, не так уж важно.

Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
The World Ends With You

Японскую выставку-продажу фигурок Wonderfestival этим летом отличали три черты: много качественных экспонатов (собственных статуэток удостоились даже герои нишевых Odin Sphere и Grim Grimoire!), плохая вентиляция выставочных залов и невообразимая толпа посетителей. Почти все известные мастера обошли Devil May Cry стороной, зато обласкали вниманием сериал Persona. Так что теперь впереди у меня долгие часы сборки Элизабет.

Артем «cg» Шорохов
cg@gameland.ru

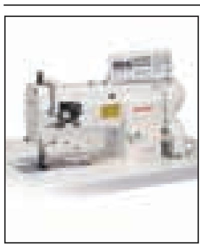


СТАТУС:
Особо опасен

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Devil May Cry 4
The World Ends With You

Узкими кривыми тропами пробираются в Россию западные героические комиксы (ни слова о манге и манхве!) – изданиям тех же Фрэнка Миллера и Алана Мура мы обязаны в первую очередь кинофильмам по мотивам их работ. Следом подтянулся и Марк Миллар с исходной историей о мире, в котором кончились супергерои. Под яркую обертку упрятаны шесть выпусков в адекватном (то есть с хлестким матом) переводе, все обложки и «допматериалы». И стоит недорого.

Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

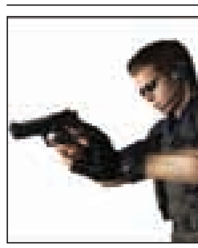


СТАТУС:
Швея Маремьяна

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
квилтинг

Друзья и знакомые в один голос клянут дождливое лето, а для меня оно, возможно, станет одним из самых запомнившихся за последние годы. Ведь оно подарило уникальную возможность всласть посверлить, пошпаклевать и, наконец-то, прострочить зигзагом все, что я захочу, благодаря современной швейной машине. Ну неужели вы думаете, что геймеры ничем другим не увлечены? Это вы настоящего геймера не видели!

Сергей Цилюрик
td@gameland.ru

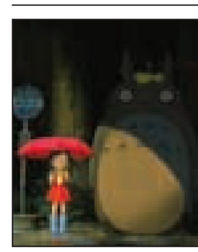


СТАТУС:
Глумливый Вескер

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Final Fantasy IV DS
Resident Evil (GC)

Коллеги в прошлом номере отрапортовались о впечатлениях от Resident Evil 0. По иронии, я отдельно от них тоже прошел недавно нулевую часть впервые (хоть и начал прохождение более года назад). Очень красиво, но вместе с тем до боли медленно, архаично и убого. На очереди – все «кубовские» части RE; некоторые, к счастью, помню с детства наизусть, а, значит, слишком уж долго страдать от унылых головоломок не придется.

Red Cat
chaosman@yandex.ru

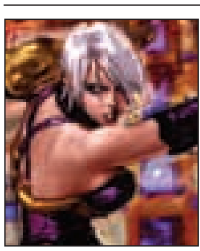


СТАТУС:
Гидрометеобюро

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Всего и не упомнишь...

Летняя погода неожиданно объявила затяжную забастовку – на улице не хочется появляться без ласт, водолазного костюма и атомной подводной лодки в придачу. Правда, наиболее вероятная альтернатива, жара в 30 с лишним градусов, тоже особого энтузиазма не вызывает. Хочется чего-нибудь посередке, без дождя, штормовых предупреждений и городского пекла. Видимо, придется всерьез рассмотреть возможность эмиграции туда, где климат более предсказуем.

Александр Солярский
solyarskyi@gameland.ru



СТАТУС:
Выжидающий

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Soul Calibur IV

Вокруг нынешней E3 множество пересудов. Кто-то был недоволен закрытым форматом выставки, кто-то – манерой, в которой проводили презентации. Были и те, кто жаловался на отсутствие хороших игр! Знатоки игровой индустрии пеняют на засилье клонов и бездарных поделок с онлайн-составляющей. Однако остались и те, чье сердце учащенно стучало от каждого громкого анонса. Именно они ждут с нетерпением, когда все обещанные вкусности доберутся до полок магазинов.

Денис «SpaceMan» Никишин
spaceman@gameland.ru



СТАТУС:
Директор всех ниндзей

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Radiata Stories

SoulCalibur IV – хорошая игра. Просто потому, что там есть Хильда. Вообще, игры всегда делают персонажи. Именно по этой причине Super Mario – отстой, а Super Princess Peach – уже интересный проект. Так вот, Хильда – не только стройная благородная шатенка с копьем и изящной родинкой, подчеркивающей сочные губы. Она еще и интересный боец с новой для Soul Calibur механикой. Насколько сильный – покажет время.

Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

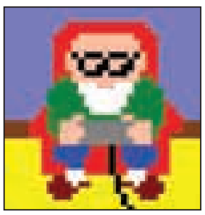


СТАТУС:
Bionic Commando

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
ChuxChu Idol, Majodou, Boom Blox

В Blue Dragon есть *моменты*. Нет графики и интересной боевки, но зато есть *моменты*. Скажем, танцующий Марумаро («Станцуй, иначе не откроется проход дальше»), овца, полюбившая вязание, монстры, шлепающие себя по попе, боссы, которых можно победить, закидав драгоценными камнями. Даже love story есть. И какая! Марумаро, мохнатый (я говорю это, основываясь ни на чем) абырвалг, влюбляется в пиратку Золу.





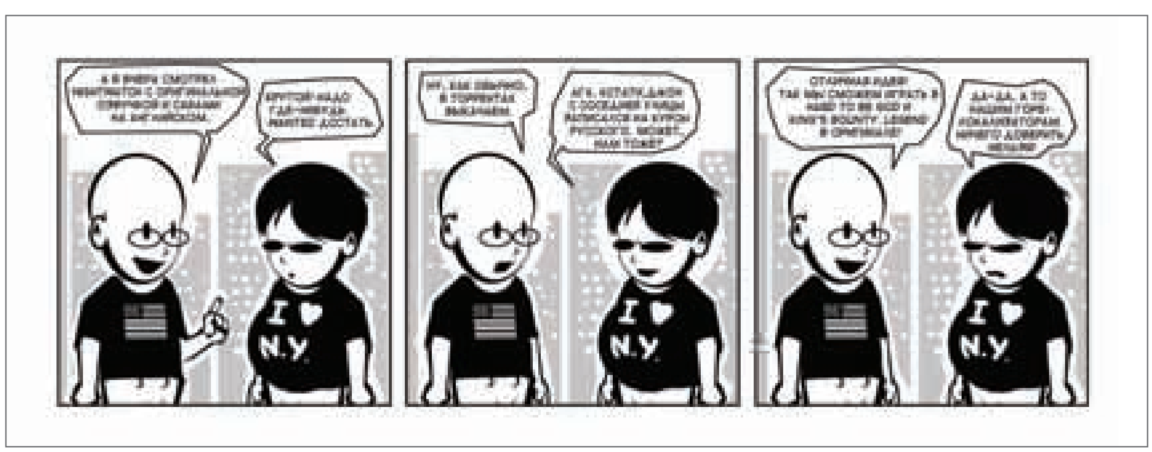
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

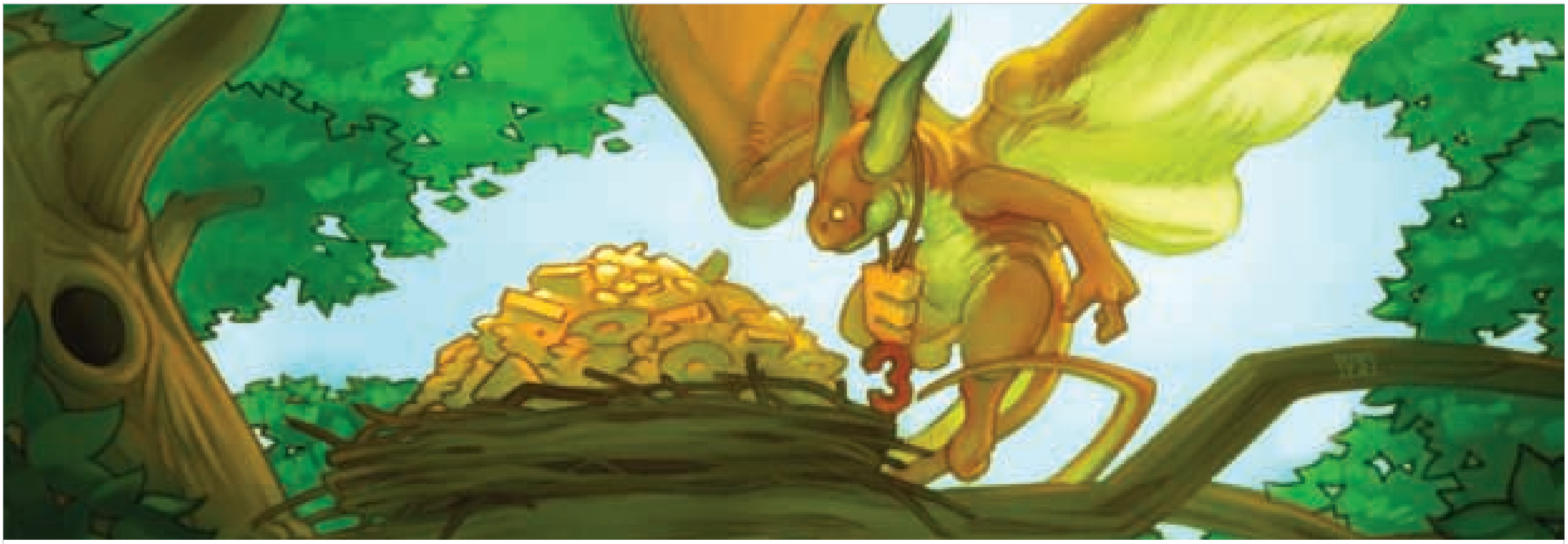
СУММА КУБОВ

ДЕЛО БЫЛО ТАК – ШТАТНЫЙ ПИСАТЕЛЬ ДАЙДЖЕСТОВ УЖЕ ПОЛУЧИЛ СВОЕ ЗАДАНИЕ, КАК ВДРУГ НА РЕДАКЦИЮ СВАЛИЛАСЬ ОЧЕРЕДНАЯ ПАЧКА РЕЛИЗОВ. ВТОРОЙ РАЗ ГОНЯТЬ ЧЕЛОВЕКА НЕ ХОТЕЛОСЬ, ПОЭТОМУ Я РЕШИЛ ВЗЯТЬ ЧАСТЬ РАБОТЫ НА СЕБЯ. СРЕДИ «ПОДАРКОВ» ОКАЗАЛАСЬ ИСТОРИЯ О ПОСЛЕДНЕМ РОБОТЕ НА ЗЕМЛЕ. КОЛЛЕГА ШОРОХОВ ПРОКОММЕНТИРОВАЛ, ЧТО НЕ ПОНИМАЕТ, КАК ПО ЭТОМУ ФИЛЬМУ МОЖНО СДЕЛАТЬ ИГРУ, ОБЩИЙ ИНТЕРЕС ПРОЯВИЛ, НО PC-ВЕРСИЕЙ ПОБРЕЗГОВАЛ. А Я НЕТ.

Итак, ночь с субботы на воскресенье. Я сижу перед монитором и пытаюсь заставить мини-пресс на гусеницах добраться до вершины башни, где он только что видел своего «собрата», будто бы махавшего ему рукой. Конечно, дорогу мне преграждают неизвестно кем закрытые двери. Чтобы отпереть их, надо собирать синие капсулы. Чтобы найти капсулы, надо ломать синие кубики. Чтобы найти кубики, надо запрыгивать в самые труднодоступные места уровня, изображая из себя форменного Тони Хока – глазастая мусорка не только делает «олли», но и лихо разгоняется на рампе, заставляя судорожно лезть в Интернет, чтобы проверить, не занималась ли компания Asobo раньше симуляторами скейтбордистов. Но нет, в послужном списке только «Гарфилд» и «Рататуй». «Рататуй», кажется, был поприятнее – все-таки для крыс акробатическая ловкость играет большую роль в жизни, чем для робоассенизаторов.
Тем временем ржавый кубик, увенчанный биноклем, в десятый раз падает в бездонную яму. Хорошо, что чекпойнты расставлены довольно часто. Но я, черт побери, уже понял, что этот робот на башне – сломанный, может быть, мне стоит перейти сразу к знакомству с Евой? Задумчиво запускаю руку в бороду. Сколько я ее уже не брил – день, месяц, неделю? Сколько я уже играю? Часа два. Фильм бы к этому моменту давно кончился, подарив мне маленький катарсис. Тут же я еще не добрался до встречи с зондом и уже потерял интерес.
Asobo (возможно, с подачи Disney) делают ту же ошибку, что Traveller's Tales с «Хрониками Нарнии» – идут от геймплея, а не от содержания: «Ага, фильм про роботика, который ездит, прессует кубики, пуляет лазером. Ясно, будет он у нас гонять, прыгать, кидаться кубиками и стрелять из лазера. По кубикам». Ох, милые мои «асобисты», фильм-то не о кубиках. Он об одиночестве, о любви, о самопожертвовании (падение в бездонную пропасть, уважаемые, – это далеко не всегда самопожертвование!). О человечности, хоть главный герой и робот. В фильме каждая сцена работала на общую идею, добавляла смысла, открывала какие-то новые стороны характеров персонажей, показывала их развитие. Когда смотришь на пирамиду из тех самых кубиков, то думаешь: «Как же эти роботы, с такими короткими ручками, смогли построить такие высоченные башни?» Ой, то есть, об этом, конечно, задумываешься, но понимаешь, что режиссеру нужно было показать, что герой наш совсем маленький (возможно, провести параллели с одиночеством людей в современных городах). А Asobo будто невдомек, что многое зависит от положения камеры – так что ее, конечно же, вешают, как в обычном TPS, поближе к корме, и трогательный малыш превращается в прыгучий бульдозер. Концепция давно заброшенного людьми мира, где даже роботы передохли (хм, а не Ева ли их перебила?), тоже летит к черту – все подъемники и двери с электронными замками исправно работают, хотя с отбытия человечества на орбиту прошло уже семьсот лет. Зато можно кататься и прыгать, и бросать кубики, и взрывать одними кубиками другие кубики. И наплевать, что всплывающие подсказки с указаниями, что надо делать, разрушают иллюзию одиночества, а подсчет очков с бравурной песенкой в конце каждого уровня сбивает ритм повествования.
Многие возразят, что это, мол, «детская игра», и не стоит ее судить по взрослым меркам. Но ведь мультфильм-то не только для детей. Рецензию на него написал, среди прочих, знаменитый Роджер Эберт, тот самый человек, который заявлял, что игры могут быть искусством только в том же смысле, в каком является искусством банка супа «Кэмпбелл». В самом начале статьи Эберт говорит, что фильм может понравиться и взрослым. Так почему же игра по мотивам в очередной раз оказывается поделкой «для детишек»? Впрочем, пусть даже дети и половчее игрожурналиста со стажем, но клавиатурно-мышиное управление, завершающее образ бешеного бульдозера, заставило бы и их не раз и не два лицезреть низвержение машущего лапками кубика в черную тьму.
Наверное, отчасти Артем был прав – перевести этот фильм в интерактивный формат действительно очень сложно. Тут бы стоило последовать совету Эмили Шорт – дистанцироваться от сильных эмоций, показывать персонажа со стороны. Если электронное сердце героя и дрожало, когда он отправлялся на встречу с себе подобным, то у нас это путешествие на вершину башни вызывало только раздражение из-за того, что приходилось в принудительном порядке обпрыгать весь уровень. Возможно, надо было дать игроку возможность сыграть за Еву, чтобы увидеть Уолли (товарищи, придумавшие «перевести» W.A.L.L.E. как В.А.Л.Л.И., могут смело отправляться во Вселенский Аннигилятор) со стороны, попытаться наладить с ним контакт. Кино-то больше тяготеет к dating sim, чем к platform.3D, но Asobo, хоть и французы, пошли протоптенной дорожкой, которая привела их прямиком на свалку. Однако если Pixar удалось вырастить цветок из куч хлама, то разработчики, увы, потерялись в грудах кубиков, откуда и сейчас слышны их гортанные возгласы о помощи.
Конечно, проекты «по мотивам» часто оказываются низкобюджетными поделками, но этот частный случай лишь обнажает более общую проблему – статусно игры перестали быть развлечением для подростков, но содержательно они зачастую все еще находятся на уровне E.T. для Atari 2600 (правда, там НАДО было падать в ямы). И это особенно обидно, когда неинтерактивный прототип апеллирует к гораздо более широкой аудитории.




ATHF
С 29 СЕНТЯБРЯ ПН-ПТ 23.30
НОВЫЕ СЕРИИ
НА ТЕЛЕКАНАЛЕ 2X2
[adult swim]
ВПЕРЕД В БЕСКОНЕЧНОСТЬ
2X2TV.RU
РЕКЛАМА





Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

ОХОТА НА ТЕЛЕВИЗОРЫ

КАК ИЗВЕСТНО, КОНСОЛИ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ БЕСПОЛЕЗНЫ БЕЗ HD-ТЕЛЕВИЗОРА; ЕДИНСТВЕННАЯ АЛЬТЕРНАТИВА – ПОДКЛЮЧАТЬ ИХ К МОНИТОРУ. УВЫ, ПОДОБРАТЬ СЕБЕ УСТРОЙСТВО ОТОБРАЖЕНИЯ НЕПРОСТО.

Долгое время я играл на PlayStation 3 и Xbox 360 исключительно в офисе. Телевизоры высокого разрешения были дороги и не поддерживали Full HD. Да и nextgen-игр было не настолько много, чтобы это меня как-то волновало. Лишь весной 2008 года я принял решение купить себе нормальный телевизор. О собственном опыте и расскажу.

Для начала я отправился побродить по магазинам. Проблема в том, что ни один из них не демонстрировал товар нормально. Где-то гоняли эфирное телевидение, которое выглядит отвратно на любых моделях. Где-то показывали HD-сигнал от плеера, но использовали разные источники на разных телевизорах. А это, как догадываетесь, не дает сравнить качество. Где-то сигнал одинаковый, но настройки цветности принципиально разные. Получается даже так, что дорогая модель выдавала картинку хуже, чем дешевая от того же производителя. Что точно понял, так это то, что мне нужна диагональ 42 дюйма. Не больше, но и не меньше. При этом мне понравились плазменные панели, а не LCD (хотя многие и рекомендовали жидкокристаллические экраны). Посмотрев на разные модели, пообщавшись с экспертами, почитав форумы, я остановился на Panasonic R42PY70. Последним доводом в его пользу стала консультация с собственным журналом – оказывается, в конце прошлого года мы проводили игровое тестирование телевизоров и более всего нашему редактору раздела «Железо» понравилась именно эта модель.

Вторая проблема, которую предстояло решить, – выбор магазина. Друзья горячо рекомендовали Интернет, но мне как-то было боязно тратить столь крупную сумму непонятно где. Поэтому для начала я решил попробовать обычные магазины. На форумах успел начитаться о том, что крупные сети (уверен, вы знаете, о каких я говорю) зажимают официальную гарантию от производителя, чтобы впарить покупателям свою собственную, платную (3000-5000 рублей). А официальная – она на три года, с сервис-центрами и всем таким прочим. Во всяком случае, так утверждает официальный сайт Panasonic в России. Это я и решил уточнить. В сетевом магазине продавец сначала сделал круглые глаза и стал уверять, что официальная гарантия от производителя – только на год. Опрометчиво предложил принести гарантийный талон и показать. Выяснилось, что в их коробках с телевизорами такового нет вообще. На вопрос о том, откуда же тогда берется «годичная гарантия», продавец ответил, что, дескать, достаточно чека из магазина. На вопрос о том, как получается, что на утюги и микроволновки гарантийные талоны есть, а на технику за пятьдесят пять тысяч рублей – нет, он ответить не смог. Один мой знакомый недавно покупал в магазине той же сети приставку Xbox 360. Так вот, ему мало того что в ноябре 2007 года (уже после лонча в России) впарили серый импорт (ну или нераспроданные тестовые поставки) – т.е. не русскую версию, а обычную европейскую, так еще и также без гарантии. Но зато – чтобы успокоить человека – продали вот эту свою собственную, за три тысячи. Выяснилось все это уже на кассе, к слову. Кроме того, по опыту других знакомых купленная за деньги гарантия этой сети практически бесполезна – менеджеры цепляются за малейшую возможность ничего не чинить и не менять. Помогают разве что звонки депутатам или в службу защиты прав потребителей.

В другой торговой сети история с гарантией «только на год» повторилась. При этом продавец автоматически включил стоимость их местной гарантии в счет (даже не спросив меня). Когда я это увидел и уточнил, зачем он так делает, он сказал: «ну, официальная гарантия – это ж фикция. Сломается у вас телевизор, и вам же его будут чинить. А мы его просто заменим». Правда, на вопрос о том, кто решает, сломался ли телевизор или еще не до конца, он как-то не нашелся с ответом. Кроме того, меня смутил еще один факт: отсмотрев экземпляр устройства в магазине, я не могу быть уверенным в том, что домой (после оплаты) мне привезут именно его. И вряд ли курьер будет возиться с тем, чтобы мне его поставить, включить и продемонстрировать, что он прекрасен. А сам я такую дуру домой не увезу. Как это ни смешно, но в интернет-магазинах сейчас покупать безопаснее, чем в крупных торговых сетях. Поэтому, по совету знакомых, я отправился на avsale.ru, заказал и купил там выбранную модель.

Однако и тут не обошлось без проблем. Когда мне привезли телевизор, я проверил работоспособность – все было нормально. Я заплатил деньги и отправил курьера. Но стоило мне через полчаса подключить Xbox 360 и попытаться запустить игру, как на экране откуда-то взялась целая полоса битых пикселей. Ярко-зеленая (в цветах Xbox!) вертикальная линия толщиной в пиксель и высотой в полэкрана. Магазин пообещал заменить телевизор на следующий же день (после звонка; никуда ездить и трясти бумажками не понадобилось), новый экземпляр привезли вовремя, и он уже работал нормально. Забавно, что у плазменных телевизоров битые пиксели появляются гораздо реже, чем у LCD. Так что это мне так повезло. Тестировал я его на Xbox 360 и Dead or Alive 4 (в офисе больше не было ни одной ритейловой копии игр – сплошные болванки для дебага). Цвета прекрасные, играть – одно удовольствие. Телевизор – у одной стены, кресло – у другой стены, свет приглушен – красота. Теперь и у меня есть nextgen.






Главный приз Opel Corsa


Многочисленные призы от Alpine

Maxi Racing - это виртуальный мир гонок на твоем компьютере!
Хочешь обладать самым крутым гоночным автомобилем? Значит - Maxi Racing для тебя!

В игре у тебя есть возможность купить авто, доработать его по полной и продать дороже, а на вырученные деньги купить новую тачку, ещё круче. Но самое главное: побеждаешь в игре - побеждаешь в реальности! Каждый месяц новые призы! Ты можешь выиграть компоненты Car Audio & Mobile Media от Alpine, страховку РОСНО на свое авто.
А в конце года лучший получит реальный автомобиль - Opel Corsa!

MAXI RACING. ИГРАЙ И ВЫИГРЫВАЙ!
Все подробности игры на сайте www.maxi-racing.ru и www.maxi-tuning.ru

РОСНО в составе Allianz
MAXI tuning
msn.ru msn





Дмитрий Злотницкий

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ЗАСТАВИТЬ РУССКОГО ГЕЙМЕРА ЧИТАТЬ

ЗА ПОСЛЕДНИЙ ГОД В РОССИИ ПОЯВИЛСЯ ПЕРВЫЙ МАСШТАБНЫЙ ЛИТЕРАТУРНЫЙ ЦИКЛ, ВЫРОСШИЙ ИЗ КОМПЬЮТЕРНОГО ПРОЕКТА. ПОПРОБУЕМ РАЗОБРАТЬСЯ, КАКОВА ЖЕ ИГРОВАЯ ЛИТЕРАТУРА С РУССКИМ КОЛОРИТОМ?

Вообще говоря, до последнего времени на постсоветском пространстве такого явления, как игровая новеллизация, в принципе не существовало. Что и не удивительно – пока не появились проекты мирового уровня, не стоило и писать. Конечно, Лукьяненко, Пехов и Васильев в свое время сочиняли романы, вдохновившись популярными зарубежными играми, но то были просто литературные эксперименты фантастов и о каких-либо официальных сериях речи не шло.

Первая серьезная попытка запустить литературный цикл по игре была предпринята не так давно – в 2006 году, когда издательство «Эксмо» при поддержке GSC Game World открыло серию «Герои уничтоженных империй» по мотивам одноименной игры. Издатели и разработчики явно возлагали на этот проект большие надежды: автором романов стал молодой, но уже достаточно раскрученный писатель Илья Новак, который должен был сочинить аж пять романов, и уже после выхода первого из них началась масштабная пиар-акция.

Книги Новака не отличались ни оригинальностью, ни сюжетными изысками и не вызвали ни малейшего интереса у геймеров, но вовсе не из-за своей убогости. Просто «Герои уничтоженных империй» оказались игрой, по большому счету, проходной и публика забыла о ней уже через пару месяцев после релиза. Кого в таком случае могла заинтересовать какая-то сопутствующая продукция? Естественно, анонсированные четвертый и пятый выпуски серии так и не были опубликованы, и даже стартовый тираж предыдущих томов так и не удалось полностью распродать.

Тот же тандем «Эксмо» и GSC Game World готовил и другую игровую серию книг, на этот раз по мотивам долгожданного S.T.A.L.K.E.R. Но предыдущий опыт заметно охладил пыл издательства, и на этот раз запуск прошел скромно. Маленький тираж книг почти безвестных авторов, а то и вовсе дебютантов, показывал, что на большие прибыли никто особо не рассчитывает. Как оказалось – зря.

Вряд ли стоит напоминать, с каким нетерпением тысячи геймеров ожидали S.T.A.L.K.E.R., к тому же и сама игра не разочаровала. Это оказалось лучше любой рекламы, и поклонники в считанные недели смели книжки о Зоне с полок магазинов, не обращая особого внимания на то, что романам, мягко говоря, было далековато до шедевров. В мгновение ока тиражи взлетели до небес и уже приближаются к сотням тысяч. И это несмотря на то, что фантастических боевиков такого класса на отечественном рынке полно, и редко какому из них удается перешагнуть рубеж в десять-двенадцать тысяч экземпляров.

В серии есть неплохие истории, хотя не меньше и беспомощных почеркушек, лишенных всякого смысла. Но покупателям нет до этого никакого дела, и успешно продается все, а не только наиболее приличные романы. Очевидно, что серия S.T.A.L.K.E.R. поднялась исключительно за счет популярного бренда и того, что поклонники оригинальной игры согласны покупать даже откровенно графоманские произведения, лишь бы речь в них шла о Зоне.

Конечно, и зарубежные книжные серии, созданные по мотивам игр, в основном существуют и пользуются популярностью за счет авторитета первоисточника и не часто могут похвастаться художественными достоинствами. Однако встречаются и исключения – игре Republic Commando уже более трех лет, ее вряд ли можно назвать стопроцентным хитом, но книги о ее мире оказались столь хороши, что выходят по сей день. Тут уж дело не в первоисточнике – подобный успех можно объяснить лишь высочайшим качеством самих романов.

Однако у серии S.T.A.L.K.E.R. есть еще одно серьезное отличие от западных аналогов, на этот раз положительное. Дело в том, что состоявшегося американского фантаста калачом не заманишь писать книжки по мотивам чужих миров – разве что это проекты уровня «Звездных войн» или «Звездного пути». В большинстве случаев литераторам вполне хватает собственных сюжетов и денег, которые те приносят. Новеллизациями в основном занимаются ремесленники, не хватающие звезд с неба. Таким образом, и уровень книг по играм обычно не поднимается выше оценки «удовлетворительно».

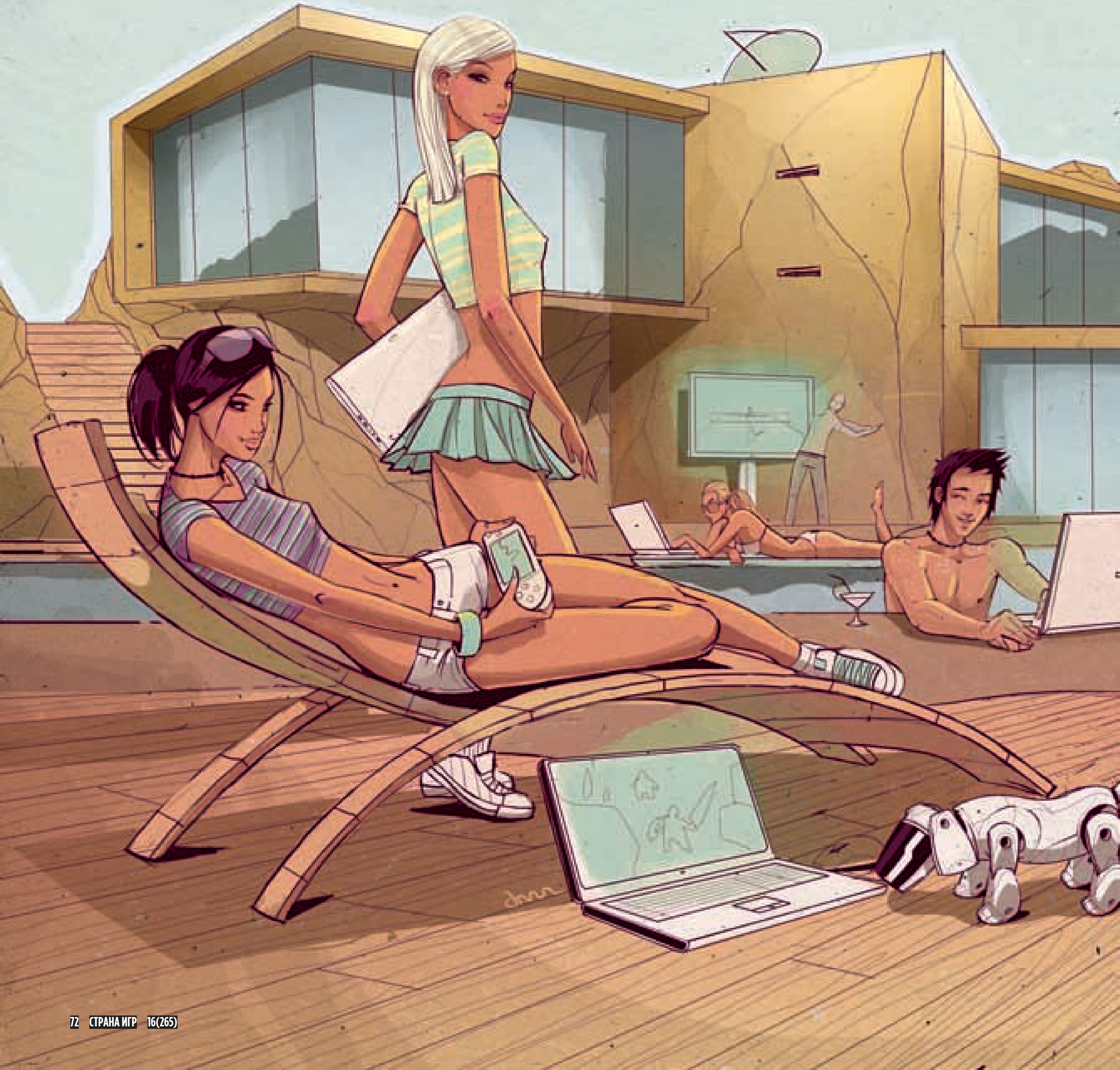
В России же прожить на писательские гонорары в состоянии лишь самые известные авторы, с тиражами свыше сотни тысяч и десятилетним стажем за плечами. Большинство, естественно, этим похвастаться не может, а талантливых людей немало. И наверняка многие из них не откажутся подзаработать, сочиняя романы по мотивам игр. Привлекая их к работе, издательство получает реальную возможность значительно повысить уровень всего цикла, и «Эксмо» уже делает первые шаги на этом пути. В серию S.T.A.L.K.E.R. пришло несколько опытных писателей, их стараниями за последние месяцы увидели свет несколько неординарных романов, хотя истории и не согласуются между собой – сказывается отсутствие у отечественных издательств опыта создания кросс-форматных серий. Да и качество книг все еще оставляет желать лучшего, однако положительная тенденция налицо. И если выпуск подобных межавторских циклов в нашей стране продолжится и в работе над ними изначально будут принимать участие настоящие мастера слова, возможно, эти проекты смогут догнать обычную фантастику не только по тиражам, но и по качеству текстов.



E3 2008:
КТО ОТКРЫЛ ЯЩИК ПАНДОРЫ?

С каждым годом популярность компьютерных и видеоигр растет. На рынке без труда сосуществуют три стационарные консоли и две портативные, да и PC не собирается уходить на покой. Однако вполне может оказаться, что при всем этом многообразии платформ, издателей, ценовых категорий и моделей распространения играть нам скоро будет не во что. Точно так же, как многие жители мегаполисов уже несколько лет вообще не смотрят эфирное телевидение, немалой части геймеров придется отказаться от игр. Во всяком случае, тех, что продаются в магазинах.

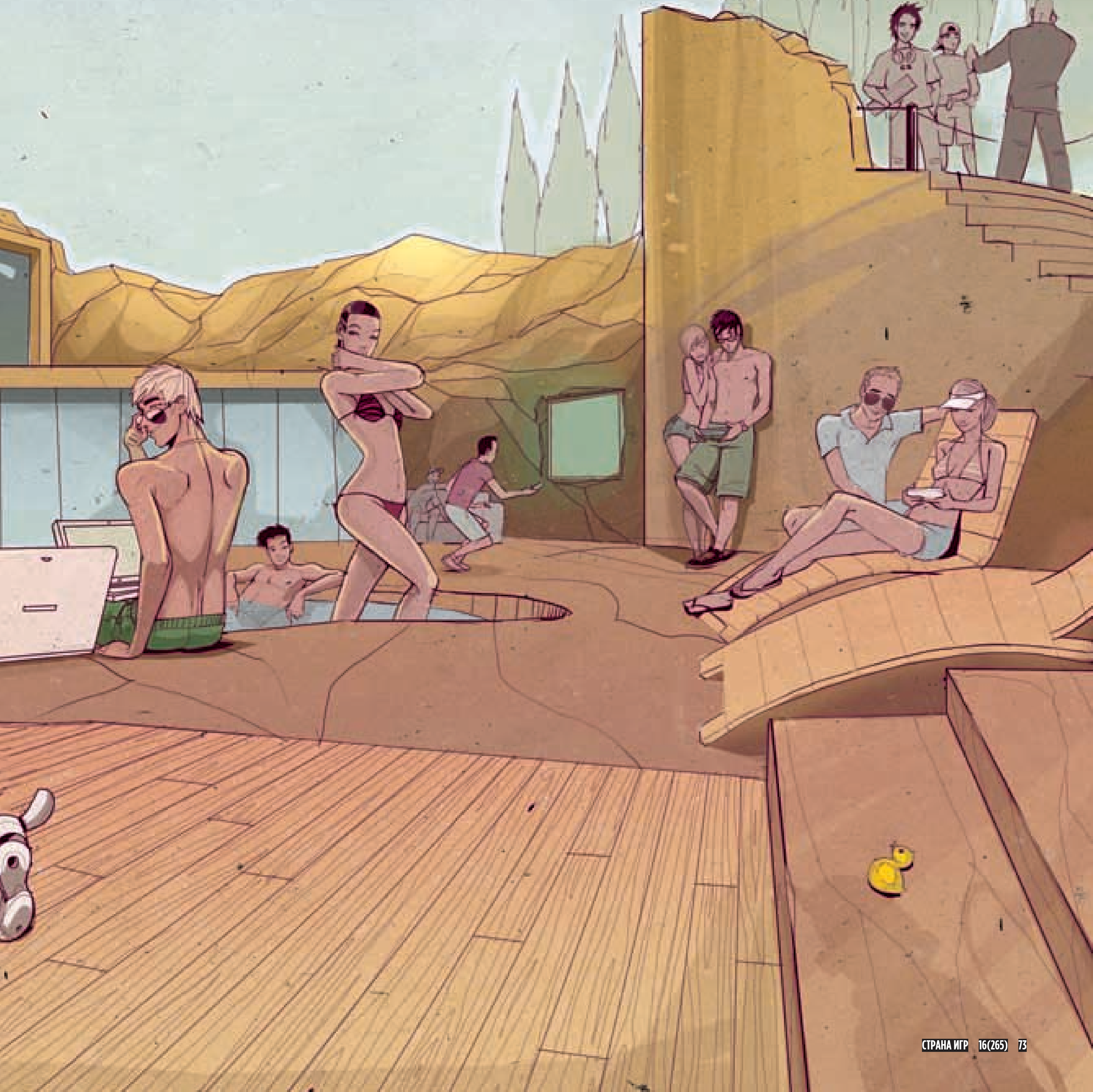
Очень символично, что для своей пресс-конференции Microsoft выбрала западный холл LA Convention Center – то самое место, где еще два года назад десятки тысяч самых хардкорных геймеров в мире решали судьбы PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii. Тогда им приглянулась Nintendo, о чем они мгновенно сообщили всему миру в статьях, постах на форумах и в блогах, – последствия



мы ощущаем на собственной шкуре по сей день. Сейчас, к сожалению, E3 потеряла статус места, где принимаются такие решения, – теперь это камерное мероприятие, где специализированная пресса может спокойно посмотреть на игры, уделив каждой из них ровно столько внимания, сколько она заслуживает, и при необходимости пообщаться лично с ее разработчиком. Никаких сюрпризов – план действий известен заголовок, многие вещи уже демонстрировались весной на отдельных мини-выставках. Подошел, поиграл, задал заранее подготовленные вопросы, отправился дальше. Впрочем, хотя участники и посетители E3 более не определяют новые тренды, по PR-активности игровых издательств и ассортименту их продукции можно отследить уже сложившиеся тренды. В этом смысле посещение E3 остается бесценным опытом для любого специалиста по играм. Взгляд на всю индустрию сразу за три с половиной дня – ради этого не жалко и шестнадцать часов в самолете провести.



Автор:
Константин Говорун
wren@gameland.ru



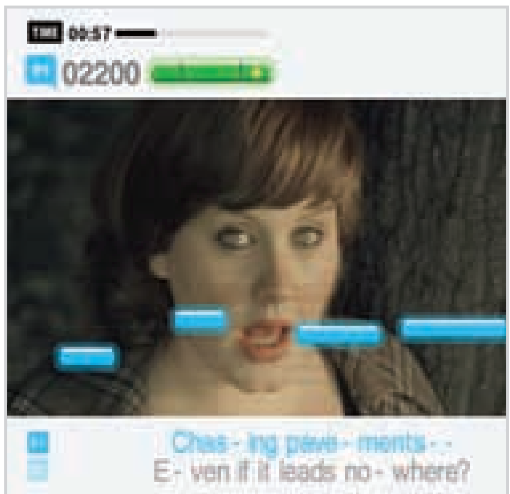
Деньги в чужих карманах

Наверное, вы уже догадались, что я считаю PlayStation Home бесполезным переводом денег Sony, правильнее было бы потратить их на Ico 2, Dark Cloud 3, Genji 3 и заодно еще на версию Jeanne d'Arc для PS3. Я не понимаю, зачем идти пять минут по какому-то виртуальному миру, чтобы посмотреть трейлер новой игры, если его можно мгновенно найти в меню. PlayStation Home пригодится в одном случае: если в нем удастся делать что-то такое, что было бы невозможно без него. Уникальный способ проводить время. Это необязательно должна оказаться охота на монстров. В Second Life выпускают газеты, устраивают выборы, работают, женятся. Но для PlayStation Home ничего подобного не заявлено. А, простите, общаться в чате или голосом по гарнитуре проще внутри игры – например, во время сетевого матча в Gears of War.











Война клонов

Месседж, который успешно донесла Microsoft до аудитории, очень прост: «на данный момент именно Xbox 360 – истинный наследник PlayStation и PlayStation 2, приставка, где представлены все жанры и категории». В первую очередь – нормальные игры для нормальных людей. Gears of War 2 и Resident Evil 5, Fallout 3, Fable 2 и Final Fantasy XIII – можно ли придумать лучшее сочетание? Однако не забывает Microsoft и о моде на социализацию и казуальные игры. Одним махом компания украла PlayStation Home, Buzz и Eye Toy у Sony, а Mii Channel у Nintendo, сделав и то, и другое лучше (а в случае с Sony – и раньше), чем конкуренты. Можно возразить, конечно, что новый Dashboard сочинить гораздо проще и дешевле, чем виртуальный мир Home. Но что-то мне подсказывает, что Home без графики гораздо полезнее и удобнее, чем Home с трехмерными картинками. Думаю, не стоит перечислять все остальное – удобный сетевой сервис, десятки тысяч фильмов и видеопередач, доступных для скачивания, игры для Xbox Live Arcade. Фактически единственное, чего не хватает Xbox 360, – аналога гироскопов в джойпадах PlayStation 3 и Wii. Но, похоже, Microsoft слишком дорожит имиджем «нормальной приставки», чтобы браться за сомнительные эксперименты. Впрочем, отметьте следующее: Fallout и Final Fantasy была отведена четверть общего времени конференции. Три четверти – онлайну, казуальным и социальным играм, вроде LIPS и You're in the Movies, причем большая часть новинок скопирована у Sony и Nintendo.

Месть ситхов

Главным сюрпризом конференции Nintendo стало отсутствие сюрпризов. Сатору Ивата лишь скупо сообщил, что «команды, подарившие миру Mario и Zelda, работают над новыми проектами». Линейку показанных игр – Animal Crossing, Wii Sports Resort и WiiMusic – иначе как издевкой над гостями мероприятия не назовешь. Nintendo может себе это позволить – лидерство компании на всех рынках неоспоримо. Тем не менее, происходившее оставляло впечатление, будто в Nintendo не до конца понимают, что с этим лидерством теперь делать. Вспомните, что в прошлом году в продажу поступили Super Mario Galaxy, Super Paper Mario, Metroid Prime 3, Fire Emblem, Battalion Wars 2 – давно ожидаемые игры для серьезных геймеров, впервые показанные еще на E3 2006. Сейчас в разработке, к сожалению, нет ничего подобного. Более того – даже три свежих «главных проекта для Wii» отнюдь не новы. Прототип WiiMusic был показан в 2006 году, новая Animal Crossing ничем не отличается от той части, что вышла на GameCube. Наконец, аксессуар WiiMotion Plus – наглядное доказательство того, что Nintendo обманула нас два года назад, выпустив контроллер с недостаточно точным распознаванием движений. По сути, только сейчас стало возможным делать достойные симуляторы фехтования (чем не преминула воспользоваться Ubisoft с Red Steel 2 и LucasArts с новым проектом по мотивам Star Wars) и игры других типов, где недостаточно просто трясти пультом или тыкать им в сторону экрана. Полным провалом оказалась демонстрация проекта Shane Kim's Snowboarding от Ubisoft. Понятно, что Nintendo важно было показать, что независимые издательства выпускают на ее платформе много хороших продуктов, поддерживающих новые аксессуары, вроде Wii Balance Board. Тем не менее, это не тот проект, ради которого кто-либо будет покупать приставку. Да, и еще: Shane Kim's Snowboarding плюс Grand Theft Auto для DS – вот и все «обычные» (они же «нормальные» и «геймерские») игры, представленные на пресс-конференции Nintendo. Что, однако, ничуть не помешает компании в ближайшие годы смотреть на конкурентов свысока.

Империя наносит ответный удар

Sony отчитывалась третьей и пыталась донести до журналистской братии одну нехитрую мысль: «Ребята, для PlayStation 3 делают игры, и их даже много!» Действительно, в последние год-два вся пресса – что российская, что западная – неустанно твердит о том, что на PlayStation 3 ничего нет и ничего даже и не планируется. Это настолько вошло в обиход, что многие даже пропустили момент, когда положение изменилось. И если Microsoft показала прессе пять ключевых «нормальных» проектов, то Sony пусть и вскользь, но обратила внимание журналистов на десятки потенциальных хитов. Если говорить об эксклюзивах, то на Gears of War 2 у Sony есть ответ – Killzone 2 и Resistance 2. Большинство же современных игр (кроме, разве что, стратегий в реальном времени – их отчего-то делают только для Xbox 360) выходят на обеих приставках сразу. Так что и Final Fantasy XIII, и Fallout 3, и Resident Evil 5 – никакие не «козыри» Xbox 360. Самая серьезная проблема Sony – даже не отсутствие игр, а неумение отделять главное от второстепенного. Компания до сих пор так и не определилась, что же такое PlayStation 3 – универсальный медиацентр, BR-плеер, игровая приставка, средство для запуска виртуального мира Home или же что-то еще. Именно из-за этого весь мир запомнил, что в Grand Theft Auto IV и Devil May Cry 4 надо играть на Xbox 360 и Microsoft перекупила Final Fantasy XIII. А











Путь Nintendo

Главная проблема Nintendo – даже не столько акцент на казуальные игры (в конце концов, она идет первой, а остальные лишь копируют), сколько замедление темпов. После взрыва в 2006 году – инновационное управление, десятки игр разных жанров, отличные проекты от внутренних студий Nintendo и партнеров – наступило затишье. По-хорошему, и WiiMusic, и WiiFit, и Wii Zapper, и уж точно Wii Sports Resort должны были поступить в продажу сразу после запуска Wii. Придуманы они еще тогда. Очевидно, что на их производство ушло далеко не два года. Тем не менее, Nintendo «растягивала удовольствие», выкидывая на рынок новые игры и дополнения для консоли постепенно. Что, возможно, хорошо для бизнеса, но плохо для геймеров. Радует только одно – теперь все, показанное в 2006 году, уже появилось на прилавках или доберется до магазинов осенью, и Nintendo придется показать, наконец, хоть что-нибудь новое. Потому что иначе мы за полгода допройдем то, что было куплено, и сможем с чистой совестью продать консоль.

PlayStation 3, как следует из заявлений Sony, это приставка, где есть Singstar и Eye of Judgment, а вскоре появится «главный хит» – LittleBigPlanet. Значительно позже – PlayStation Home, многопользовательская RPG без RPG. Разве это не смешно? Онлайн, сетевые сообщества, несложные казуальные игры – вот стена, в которую уже несколько лет долбится Sony. При этом все «обычные» проекты, вроде Metal Gear Solid 4, не говоря уже о хардкоре, наподобие Disgaea 3, появляются на PlayStation 3 по инерции. Издатели, работавшие раньше с PlayStation и PlayStation 2, автоматически выбрали новой платформой PlayStation 3. Заслуги Sony в этом нет. Однако, как показала E3, у теряющей позиции империи есть еще легионы штурмовиков в резерве.

Призрачная угроза

Год или два назад я писал, что бояться засилья казуальных проектов на Nintendo DS и Wii не стоит. Дескать, поклонники Nintendogs и Big Brain Academy – всего лишь такие специальные люди, которые платят за то, чтобы мы могли нормально играть в Castlevania, Yoshi's Island, Advance Wars, Final Fantasy Tactics и The World Ends With You. Действительно, сейчас процент несерьезных разработок на DS не столь уж велик, зато «нормальные» вещи – как возрожденная 2D-классика, так и любопытные 3D-эксперименты – выходят одна за другой. Они не слишком дорого обходятся разработчикам, прилично продаются (благодаря огромной пользовательской базе, собранной за счет Nintendogs) – в итоге все довольны. К сожалению, с Wii так не получилось. Nintendo открыла ящик Пандоры, что грозит апокалипсисом и Wii, и игровой индустрии в целом.

Надеюсь, вы все обратили внимание, что тема социализации, казуальных игр и онлайна красной нитью прошла через все три крупные конференции. Ровно то же наблюдалось и у независимых издательств. Теперь каждая компания считает необходимым иметь в линейке клоны Dance Dance Revolution, Rock Band, EyeToy и Buzz the Music Quiz. То, что еще год-два назад казалось новым и свежим, успело протухнуть. Однако именно этот несвежий товар нам намереваются продавать – и непременно миллионными тиражами. И с некоторыми – как, например, Boom Blox от EA – уже получилось. Так что теперь с каждого второго экрана на нас скалились виртуальные собачки, стенды были уставлены пластмассовыми гитарами, пол усеян танцевальными ковриками, – настоящий ад для геймера с двадцатилетним стажем.

Никого не волнует, что это, собственно, и не игры вовсе. «Посмотрите, здесь можно посадить яблоню», – восклицает разработчик. «А зачем?» – мрачно спрашивает журналист. Разработчик тушуется. Эти люди не понимают, что отправка друг другу писем через Animal Crossing – изврат почище, чем использование сети FIDONet в эпоху дешевого безлимитного Интернета. Разработчики игр нового времени не в курсе, что геймеру нужны препятствия, боссы, уровни, секретные нычки. Вызов. Последней каплей стала презентация Fable 2 – в ней акцент был сделан на то, что в свой однопользовательский мирок можно позвать друзей и вместе с ними... весело порыгать, нажимая специальные кнопки. Видимо, это смешно.

Не стоит думать, что проблема в росте популярности одного-двух казуальных жанров. Дело в том, что Dance Dance Revolution – очень даже хардкорная игра. Она полна условностей – по сути, в ней надо не танцевать, а нажимать ногами на стрелочки под диктовку суфлера на экране. Главная задача – не выполнить красивые движения, а набрать максимальное количество очков. В этом смысле DDR ничем не отличается от файтинга, самолетной аркады или любой другой игры на реакцию. Что касается онлайновых игр и социализации, то не надо забывать: современные MMORPG посвящены в первую очередь прокачке, зачистке подземелий от монстров и выполнению квестов. Объединяться в гильдии и находить новых друзей нужно не из любви к общению, а для решения конкретных задач. Казуальные развлечения, вроде Rayman Raving Rabbids, тоже не столь уж просты – приходится набирать все те же очки, открывать новые виды состязаний. Вокруг всех этих игр – от DDR и Soul Calibur до RRR и World of Warcraft – складываются сообщества (на полчаса или на всю оставшуюся жизнь), внутри которых люди общаются уже далеко не только на тему монстров и стрелочек. Но это происходит естественно и не в ущерб основному занятию.

В настоящее время из подобных социально-ориентированных игр убирают собственно игру. Лучший тому пример – WiiMusic, эдакий Rock Band наоборот. В классических музыкальных симуляторах нужно нажимать на кнопки или правильно пропев мелодию, набирать очки (а если выходит совсем фальшиво – терять их). При этом собственно музыка от ваших действий никак не портится.

В WiiMusic никаких очков нет. Махнули пультом – герой ударил по барабанам, раздался звук. Не махнули – ничего нет. Конечно, игра немного помогает геймеру – не нужно выбирать тональность, например, – но если вы не будете попадать в ритм, колонки телевизора выдадут довольно мерзкие звуки. Зато никакого Game Over – вертите пультом, пока не надоест. Примерно то же You Are in the Movies для Xbox 360 де-

Об аналогиях

Некоторые читатели склонны упрекать нас в необоснованной любви к приставке от Microsoft. Скажу честно: в том, что Xbox 360 в России сейчас недолюбливают, есть и доля нашей вины. Несколько лет назад во всем мире бытовало мнение о том, что Xbox 360 – новая Dreamcast, причем в плохом смысле. Приставка казалась слишком сырой, рано вышедшей на рынок, отягощенной множеством PC-портов, да еще и сильно уступающей и PC, и основному конкуренту в производительности. Вспоминали не раз и «правило первой консоли в поколении» (она, со времен PC Engine и 3DO, неизменно проваливалась с треском). Об этом «Страна Игр» вам добросовестно рассказывала в 2005-2006 годах, и многие устаревшие сведения (например, насчет PC-портов) слишком хорошо отложились в памяти читателей. После скандалов с фейковым роликом Killzone 2 и множества историй о чрезмерно сложном для программистов железе» PlayStation 3 стали сравнивать с Sega Saturn, пророча ей ту же незавидную судьбу. О чем мы, естественно, не забыли вам поведать. Где же правда? Увы, рынок видеоигр слишком молод, чтобы нашлись точные аналоги нынешней расстановки сил. Но сейчас, когда и PlayStation 3, и Xbox 360 уже успели освоиться на рынке, приставку от Sony логичнее всего сравнивать с Nintendo 64, а Xbox 360, соответственно, с PlayStation в период до краха Saturn (только после этого на PlayStation переползли все хардкорные японские игры). Аналога Saturn на рынке, к сожалению, нет.
Почему Nintendo 64? Сейчас Sony находится ровно в том же положении, что и Nintendo двенадцать лет назад. Лидер рынка выпустил более сложную и теоретически более мощную систему, чем конкурент, однако столкнулся с тем, что дешевые решения соперника местами эффективнее. Как и на PlayStation 3, на Nintendo 64 были и мультиплатформенные проекты, и сильные эксклюзивы. Приставка отлично продавалась, хотя в итоге уступила PlayStation (а в России и вовсе осталась незамеченной). Любопытная аналогия: как PlayStation 3 сейчас опирается на Killzone 2, Resistance 2 и Haze, так и Nintendo 64 делала ставку на шутеры от первого лица (Perfect Dark, GoldenEye 007, Turok). Вот вам и «детская консоль для любителей Марио». При этом Nintendo 64, как ни крути, стала консолью не для всех, – например, любители японских RPG были вынуждены приобретать более массовую и универсальную PlayStation. Что символично, «началом конца Nintendo 64» стало... решение Square Enix выпустить Final Fantasy VII на PlayStation.
Впрочем, если мыслить в рамках этой аналогии, то на дворе у нас все еще 1997 год, и чем дело закончится, мы пока не знаем и знать не можем.







лает с танцевальными симуляторами. Эта игра как-то подсчитывает очки, но, в принципе, они не имеют никакого значения. Достаточно покривляться перед камерой как душе угодно, а затем посмотреть получившийся «фильм» и поржать. Если вышло очень смешно – сохранить и затем показать друзьям. Что касается Animal Crossing, то на рынке давным-давно уже есть сериал Harvest Moon, где имеется все то же самое – мультяшный (и при этом неанимешный) стиль изображения, возможность обставлять дом по вкусу, сажать цветочки, собирать ягоды и фрукты – только там, в Harvest Moon, еще есть игра. Продвинутый dating-симулятор, экономическая система, даже подземелье с монстрами! Я бы с удовольствием сыграл в Animal Crossing, где надо что-то делать, но этого нам не предлагают. Зато за невообразимую инновацию выдается возможность общаться с другими геймерами через микрофон с наушниками.
По милости Nintendo индустрия угодила в ловушку, из которой она может и не выбраться. Компания выпустила игры, которые привлекли к консолям Wii и DS новую аудиторию, – похвальный ход. Человек, поигравший в бокс в Wii Sports, рано или поздно может дорасти и до файтинга, а от шутера в Rayman Raving Rabbids рукой подать до Call of Duty. Теоретически, по крайней мере. Затем расширять аудиторию начали Sony и Microsoft. И тут вдруг выяснилось, что очень выгодно выпускать игры специально для этой новой аудитории, полностью игнорируя старую. И если возможности DS в этом плане были сильно ограничены, то мощностей Wii вполне хватает на любые типы игр для развеселых вечеринок. Четыре Wiimote в руки – и вперед. Точности контроллера аккурат хватает на то, чтобы распознать движения нетрезвых геймеров.

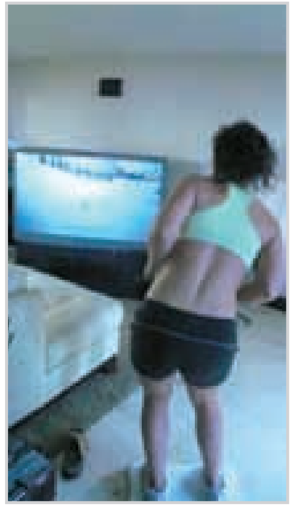
Возвращение джедая

К сожалению, танцевальными симуляторами и клонами WarioWare дело не ограничивается. Разработчики пресловутых нормальных игр упорно навязывают нам сетевые сервисы – скачиваемый контент, общение по сети, совместное прохождение. Недавно меня повергло в изумление то, что при каждом запуске Devil May Cry 4 игра три раза спрашивает, почему я не хочу подключиться к Интернету. Зачем мне в DMC4 онлайн? Меж тем, как бы ролевая игра Fable 2, по словам Питера Молине, примечательна двумя вещами – гениальным AI собаки и... хождением в гости к друзьям. Честное слово, если бы его студия озаботилась качеством графики и боевой системы, пользы было бы куда больше. Подход Молине настолько широко распространен, что многие даже не понимают, как можно иначе. В этом, к слову, скрывается новый конфликт между школами геймдизайна (примерно как противостояние японских и американских RPG). На пресс-конференции Square Enix разработчики Final Fantasy XIII искренне удивились, когда их спросили о сетевых возможностях игры. А не так уж давно Фил Харрисон устроил заочную полемику с Яннисом Малла из Ubisoft Montreal по поводу будущего масштабных однопользовательских игр. Сошлись они на том, что Alone in the Dark – это предпоследний подобный проект, а Prince of Persia – последний. Да здравствует Ubisoft!
Не стоит думать, что я в принципе не люблю сетевые игры. Люблю, но есть два нюанса. Первый: баловаться с онлайном нужно в рамках специально придуманных для этого жанров. Не стоит натужно выдумывать универсальные мегапроекты, одинаково хорошие и для одиночек, и для компании, если это плохо получается. Лучше фокусироваться на чем-то одном. Например, есть Army of Two – шутер, специально предназначенный для двоих. Геймдизайн от начала и до конца выстроен под команду из двух равноправных героев. Напротив, в новом Prince of Persia девочка, помогающая принцу, находится на второстепенных ролях. И если ее дать под управление живому человеку, вся игра может развалиться. Я с удовольствием буду гонять Army of Two в онлайне и Prince of Persia в оффлайне, и это нормально. Второй: никому не нужно много многопользовательских игр с deathmatch-режимом. Поясню, что я имею в виду. Если мне нравится файтинг или танцевальный симулятор, и я хочу всерьез посоревноваться с друзьями, на его освоение понадобится время. Неделя, две, месяц, полгода. Так как приятели тоже не будут стоять на месте, это может продолжаться очень долго. На освоение других игр того же жанра сил просто не останется. Именно поэтому и киберспортсмены, и обычные любители состязательных дисциплин, до сих пор играют в Counter-Strike и Warcraft 3. И если на освоение Command & Conquer 3 или любого другого million seller еще есть смысл тратить время, то разбираться с какой-нибудь RTS на семь баллов – нет. Состязательные сетевые режимы в проектах, не являющихся лидерами жанра, по определению второстепенны. Их включают два-три раза, чтобы побегать, пострелять и забыть. В таких случаях лучше все силы бросить либо на онлайн (как, например, в Left 4 Dead), либо на оффлайн, но не на то и другое сразу.

Новая надежда

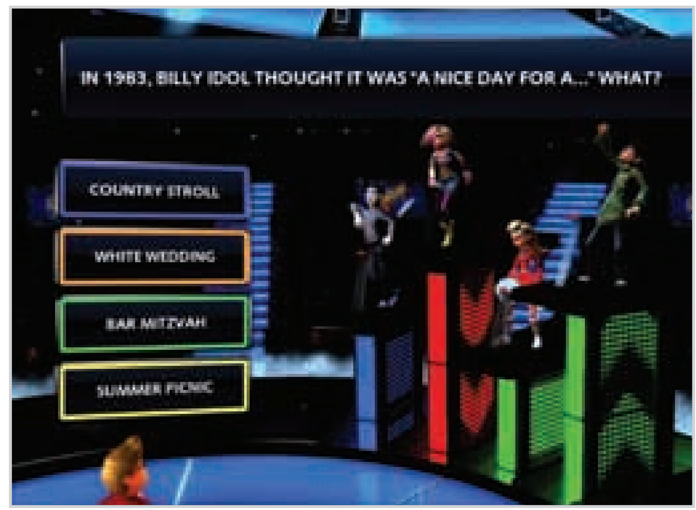
У вас мог возникнуть вопрос: а чем мне мешают миллионы геймеров, выращивающие яблоневый сад в Animal Crossing и болтающие с девушками о











погоде в PlayStation Home (ну, помимо того, что очередная часть Animal Crossing – это минус один Metroid)? В конце концов, каждый выбирает себе развлечение по вкусу. Новые жанры входят в моду, старые забываются, какой смысл ворчать о том, что трава раньше была зеленее? Ответ очень простой: в отличие от перехода от 2D к 3D и других смен принципов игростроения это путь в никуда. Тут скрыт пресловутый вред от видеоигр, о котором вы можете услышать по телевизору (если вдруг его включите). Одно дело, когда вокруг Dance Dance Revolution, World of Warcraft или Halo возникают сообщества, члены которых знакомятся и общаются в игре, затем встречаются в реале и в конечном итоге налаживают друг с другом нормальные человеческие отношения. Другое дело, если геймерам навязывают общение внутри игры и в каком-то смысле поощряют перенос естественных отношений между живыми людьми в виртуальный мир. Именно так, кстати, работает то самое «расширение аудитории». Если вы социализируетесь с другими геймерами в игре, новые покупатели не появятся. Издателям нет никакой пользы. Иначе выходит, когда вы на вечеринке включаете приставку и показываете не-игры не-геймерам – эдакая бесплатная первая доза. Отмечу: эти люди не будут покупать Fire Emblem и Metal Gear Solid 4 – они ограничатся WiiSports и Singstar. И если они в итоге будут проводить время в PlayStation Home вместо того, чтобы нормально сходить с друзьями в кино, радости от того, что в России владельцев приставок стало больше, никто не испытает. Мы за то, чтобы в вашей жизни были и шашлыки на природе, и Metal Gear Solid 4. Именно поэтому нельзя поощрять неигры и ненужное навязывание геймерам сетевых сервисов и общения в онлайне. Да, WiiFit, Dance Dance Revolution, Rock Band, Guitar Hero, World of Warcraft, StarCraft II, Left 4 Dead, The Sims 3 – это полезно. Metal Gear Online, кооператив в Fable 2, мультиплеер в Civilization Revolution, сериал Petz, Rock Revolution, WiiSports Resort и Animal Crossing – по разным причинам вредно. Да, конечно, прогресс остановить сложно. И если аудитории действительно нужен миллион клонов Buzz the Music Quiz, она его получит. Вы ведь мечтали о том, чтобы игры превратились в семейное развлечение, вроде кино, музыки, телевидения? Увы, это идет рука об руку с функциональными аналогами «Аншлага», «Дома-2» и Верки-Сердючки. Так вот, нашему журналу пора начать отделять даже не хардкорные игры от казуальных (кто-то называл Need for Speed попсой – ха-ха-ха! Встречайте настоящую попсу!), а настоящие от ненастоящих. Теперь наличие онлайнового режима не является плюсом игры, равно как и его отсутствие – минусом. При этом в случае, если сетевые сервисы мешают геймеру и портят удовольствие, мы обратим на это особое внимание и оценим все недочеты очень строго. И если, например, новый музыкальный симулятор будет действительно представлять интерес как игра (вспомните, например, Elite Beat Agents) – о нем вам расскажем и порекомендуем. Нет – извините. Рынок растет, приставки привлекают новую аудиторию, она требует Петросяна, You're in the Movies и редактор монстров из Spore. Но не стоит забывать, что до Nintendo DS и Wii игры без проблем продавались огромными тиражами. В мире есть, как минимум, 150 млн. геймеров, которым нужны настоящие развлечения, а не махание пультом перед телевизором после тяжелого офисного дня. На одной волне с ними мы и будем жить. Даже если игровая индустрия сочтет, что ей выгоднее работать для миллиарда зрителей «Дома-2».

Впрочем, не все так плохо. Тренд «online, social, casual» зародился давно. Еще несколько лет назад Sega убила ролевой сериал Phantasy Star бесконечной чередой недо-MMORPG. Но, что любопытно, на этой E3 единственной игрой «в тренде» от Sega было переиздание Samba de Amigo для Wii. В этом смысле компания, с ее Empire: Total War, StormRise, Valkyrie Chronicles и десятком других сильных проектов, представила самую интересную линейку на выставке. И – будьте уверены – за продажами и оценками в прессе дело не станет. Можно было подумать, что Sega, наигравшись в онлайн и casual, одумалась первой. Будем надеяться, что и остальные издательства придут в чувство как можно раньше. Еще одной E3 с фальшивыми нинтендогами и диснеевскими танцевальными симуляторами я не выдержу.

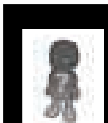
Что же касается страшилки о мировом кризисе, которую я вам обещал в прошлом номере, то вот она. В 1983 году индустрия переживала бум, и рынок заполонили дешевые однотипные игры (на однотипных же, к слову сказать, платформах). Казалось, что формулы успеха всем известны – знай, клепай хиты один за другим. Покупатели не понимали, что выбрать (чаще всего тратили отложенные деньги на кино и пиво), и в результате каждый продукт в отдельности с треском проваливался. В конце концов на дно пошли и разработчики, и платформодержатели. Не удивлюсь, если лет через двадцать в «Стране Игр» совсем другие люди напишут о кризисе социально-казуальных игр 2009 года и миллионах нераспроданных BR-дисков с Singstar, зарытых в пустыне в штате Невада. Надеемся, что в соседнем могильнике не окажутся коробки с никому не нужными PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii. СИ

TOMB RAIDER: 12 ЛЕТ РАСКОПОК

НАСТОЯЩЕЕ И ПРОШЛОЕ ЛЕГЕНДЫ

Едва ли Тоби Гард – «креативный отец» Лары Крофт – подозревал, какое влияние на игровую индустрию окажет его «дочка», над похождениями которой работало всего-то шесть человек (включая самого Тоби). А теперь о ней снимают фильмы, рисуют комиксы и делают анимационные сериалы. В течение пяти лет после релиза Tomb Raider каждая третья игра хотела быть похожей именно на Tomb Raider: мы выдержали массу откровенно проходных проектов и увидели всего лишь пару-тройку таких, которые можно было записать хотя бы в хорошие. Да что там говорить – и сама Лара не так уж часто радовала: несколько лет назад разочаровываться в сериале начали даже самые преданные поклонники. Положение изменилось, когда появилась Tomb Raider: Legend. Но ведь можно (и должно!) рассказать всем заинтересованным лицам не только о ней – мы расскажем в нескольких словах о каждой части и попытаемся проследить историю взлетов и падений сериала.




Автор:
V.P.
vp@gameland.ru



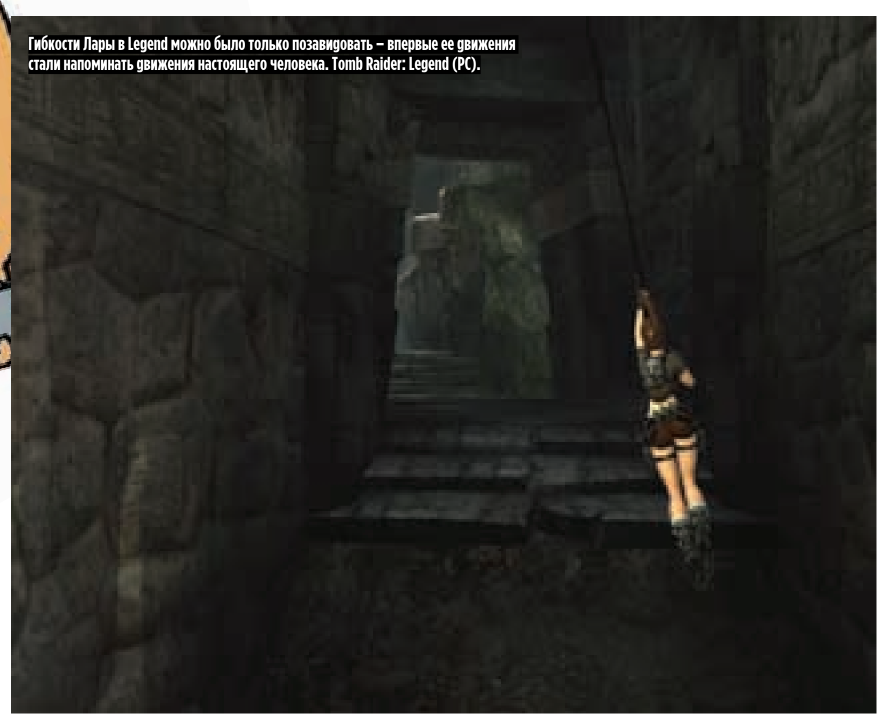


Портативные раскопки

Появление Tomb Raider на переносных консолях было вопросом времени: в этом плане даже удивительно, почему первая игра на Game Boy Color появилась только в 2000 году, ведь Eidos всегда старалась охватить все популярные консоли одновременно. Не связанных с основным сериалом игр для Game Boy всего три: Tomb Raider (2000) и Tomb Raider: Curse of the Sword (2001) для Game Boy Color, а также Tomb Raider: The Prophecy (2002) для Game Boy Advance. Первые две являются типичными 2D-платформерами с небольшим вкраплением головоломок. The Prophecy предлагает вид сверху-сбоку, в остальном являясь не менее типичной для сериала игрой. Есть и свои версии Tomb Raider для всех телефонов с поддержкой Java: The Osiris Codex (2003), Quest for Cinnabar (2004) и Elixir of Life (2004), которые объединены в так называемую Tomb Raider Trilogy Mobile. Все они являются непродолжительными платформерами (по 15 коротких уровней в каждом) с рядом любопытных загадок и зачем-то повышенной сложностью. Отдельно держится Tomb Raider: Puzzle Paradox (2006) – сборник небольших головоломок. Также существовали версии Legend и Anniversary для PSP – впрочем, мало отличавшиеся от версий для PC или Xbox 360, за исключением упрощенной по понятным причинам графики (еще стоит отметить, что в Legend были проблемы с частотой кадров, однако в Anniversary разработчики успешно победили эту проблему). В случае с Game Boy Advance и Nintendo DS все было несколько иначе – Anniversary на них так и не появилась, а Legend была создана с нуля для каждой платформы. Сюжет остался прежним, но графика, уровни, а также управление были переработаны с учетом специфики каждой платформы – для Game Boy Advance это был обычный 2D-платформер, а для Nintendo DS – не совсем обычный: во время сражений игроку предлагалось расстреливать противников с видом от первого лица.



Версия Tomb Raider с поддержкой Glide выглядела просто восхитительно. Tomb Raider: Unfinished Business (PC).



Гибкости Лары в Legend можно было только позавидовать – впервые ее движения стали напоминать движения настоящего человека. Tomb Raider: Legend (PC).

TOMB RAIDER (1996)

Платформы: PC (MS-DOS), Saturn, PS one, Mac, N-Gage, Pocket PC

Broken Sword, Civilization II, Duke Nukem 3D, Quake, Super Mario 64, Twisted Metal 2, Ultimate Mortal Kombat 3, Z – список самых значимых проектов 1996-го можно продолжать еще очень долго. Но именно Tomb Raider по праву признана многими игроками и критиками лучшей игрой того года. Мало того, она оказалась одной из самых продаваемых игр для первой PlayStation и одной из первых была издана в знаковой серии Platinum. Впрочем, награды и народная любовь вполне заслуженны.

В Tomb Raider было все, что необходимо хиту. Во-первых, революционная графика: движок оказался настолько хорош, что разработчики использовали его вплоть до Tomb Raider: Chronicles (а это 2000 год!). Во-вторых, отличная звуковая составляющая: эпический саундтрек композитора Натана Маккри создавал отменную атмосферу происходящего. В-третьих, сюжет: нельзя не отметить рассказ о противостоянии главной героини и древнего божества, проснувшегося во время испытаний атомной бомбы. В-четвертых, уровни: игроку предстояло открыть секреты пещер Перу, подземных туннелей монастыря Святого Франциска в Греции, побывать в пирамидах Египта и посмотреть на тайны Атлантиды. Каждый из эпизодов разительно отличался от предыдущего – как головоломками, так и внутренним убранством. В-пятых, отметим игровой процесс: вместо простого «рубилова», которое предлагали Doom, Quake и Duke Nukem 3D, в Tomb Raider сражениям с врагами было уделено не так уж и много времени. Наоборот – игрокам предлагалось вдумчивое блуждание по темным коридорам и решение головоломок. И самое главное – в Tomb Raider был яркий и запоминающийся герой. Вряд ли игра заслужила бы столь лестные отзывы, если бы в главной роли оказался мужчина – а ведь именно о таком протагонисте размышлял Тоби Гард в самом начале.

В 1998 году для PC и Macintosh появилась Tomb Raider: Unfinished Business (если вы в тот момент жили в Северной Америке, то вам игра известна как Tomb Raider Gold), дополненная двумя эпизодами, не вошедшими в оригинальный вариант. Эта версия разошлась внушительным тиражом, но заслуги ее сомнительны – все четыре уровня Unfinished Business абсолютно безумны и представляют интерес только для самых закоренелых фанатов.

В оригинальном же виде Tomb Raider была портирована на Pocket PC и N-Gage в 2002 и 2003 годах соответственно. Первую версию отличает не самое удобное для такого приключения управление (ввиду небольшого количества кнопок у подобных устройств, часть из них разработчикам пришлось разместить прямо на экране), а вторую – избыток графических багов и весьма невысокая скорость работы. Кстати, разработчики обманули игроков – в варианте для N-Gage отсутствуют обещанные авторами эксклюзивные уровни. Единственное отличие от оригинала – по непонятным причинам Лара одета в костюм из Angel of Darkness.

TOMB RAIDER II (1997)

Платформы: PC, PS one, Mac

Не секрет, что Тоби Гард и Пол Дуглас (главный программист оригинала) не участвовали в создании сиквела, благодаря чему отдельные критики приняли игру довольно прохладно и засомневались в успешном будущем всего сериала. Но сценаристы и дизайнеры уровней остались прежними – так что, как говорится, тогда ничто не предвещало беды. Да и публика проголосовала кошельками, словом, большинство приняло Tomb Raider II радушно – огромные продажи и скорость исчезновения второй части с полок магазинов тому подтверждение.

Игру и правда было за что хвалить, а отдельные едкие рецензии на Tomb Raider II казались попросту смешными. Прежде всего, нельзя не отметить улучшение картинки: к примеру, поддерживались практически все известные на тот момент графические ускорители, было добавлено динамическое освещение. В целом, движок значительно доработали, благодаря чему количество исчезающих стен (настоящий бич Tomb Raider – особенно на консолях) удалось свести к минимуму, а дизайнеры сумели создать больше открытых пространств. Да и сами уровни на этот раз не ограничивались пусть и экзотическими, но унылым пещерами и тусклыми гробницами (а на фоне второй части они выглядели именно унылыми и тусклыми) – на просторах Китая, Венеции и Тибета игрока встречали незнакомые антагонисты, предлагались новые головоломки. Ларе предстояло побывать даже на нефтедобывающей вышке и прогуляться по палубам затонувшего корабля, мирно покоящегося под каменными завалами. Разумеется, все это ради поиска древних артефактов.

Отдельного упоминания заслуживают средства передвижения, возможность воспользоваться которыми впервые появилась именно во второй части: снегоходы и катера существенно сокращали время перемещения из одной точки в другую. К тому же, был значительно расширен список оружия (появились гранатомет, M-16 и даже гарпунное ружье для подводных сражений) и тех, на ком его предстояло опробовать. Если в первой части людьми были разве что боссы (а мисс Крофт в основном убивала животных и разного рода мутантов), то здесь бандиты по количеству едва ли не превосходили разнообразных орлов, собак и тигров.

Gold-версия (опять же, названная Gold исключительно на территории Северной Америки, а в остальном мире игра известна как Tomb Raider II: Golden Mask) заставила себя ждать долго – спустя два года после релиза Tomb Raider II игрокам подарили пять новых уровней, собранных в один эпизод. Новых вариантов оружия или же средств передвижения замечено не было. Опять же – как и в случае с Unfinished Business – эти уровни заставляли задуматься о вменяемости дизайнеров, их разрабатывавших.


Tomb Raider: Anniversary (PC).


Tomb Raider 3: The Lost Artifact (PC).



Конечно, сейчас дизайн уровней выглядит довольно странно, но в 1997 году это был прорыв. Tomb Raider 2 (PlayStation).



Tomb Raider: Unfinished Business (PC).



TOMB RAIDER III (1998)

Платформы: PC, PS one, Mac

Стахановские темпы производства сиквелов и отсутствие главного идеолога все-таки не пошли на пользу сериалу – в каком-то смысле сомнения критиков во времена релиза второй части оказались пророческими. Что, впрочем, не помешало Tomb Raider III стать весьма популярной игрой. Но тенденция к ухудшению была налицо.

Те же приятные графические изыски, вроде симпатичного дыма от гильз или убедительного тумана, не вызывали восхищения – стремительно устаревающий движок явно не соответствовал амбициям дизайнеров. Новые разработчики старались создать как можно больше исполинских уровней и открытых пространств на территории Индии, Невады, Лондона и Антарктики. Проблема в том, что никто не стремился маскировать недостатки движка, как делалось во второй части, – особенно это заметно в джунглях Индии, где окружение больше напоминает театральные декорации, нежели пейзажи для видеоигры. PR-менеджеры клялись, что улучшенный движок позволяет без проблем создавать уровни «на природе», но на практике все выглядело посредственно.

Из особо неудачных нововведений в игровом процессе можно отметить уровень с побегом Лары из тюрьмы, на котором нельзя было использовать оружие. Задумка любопытная, но реализованная столь топорно, что записывать ее в плюсы Tomb Raider III вряд ли кому-то захочется. Но фанаты не обращали внимания на недостатки: масса новых костюмов для героини, возможность прокатиться на багги, поплавать на каноэ, промчаться на шахтерской вагонетке, понаблюдать за убегающими противниками (к третьей части они все же научились ретироваться при необходимости) и применить пару новых движений – этого хватало настоящим поклонникам. А вот остальным игрокам – едва ли. Особенно, как ни странно, раздражала возможность ползать на четвереньках (выглядело это, надо сказать, весьма пошло) – новое движение так отчаянно эксплуатировалось разработчиками, что игра за счет этого удлинялась в разы. Подумайте сами: вместо короткой перебежки приходилось долго плутать по пещерам. Это было скучно, но никто из разработчиков не понимал проблемы: как же – ведь сами геймеры после второй части просили обратить внимание на исследования, а схватки с противниками сократить. Проблема ясна – желая угодить старым фанатам, авторы переусердствовали.

В любом случае, Tomb Raider III за счет не особенно большого количества нововведений казалась скорее дополнением ко второй части игры, нежели полноценным продолжением. Официальный же add-on – The Lost Artifact – удивил. Примечательно здесь вот что: дизайнеры, как во времена Unfinished Business, создали совершенно безумные уровни, по странному стечению обстоятельств оказавшиеся увлекательнее всех представленных в Tomb Raider III. Возможно, причина в том, что Лару Крофт уже не заставляли большую часть времени ползать на карачках.



Tomb Raider 2 (PC).

Croft Manor

Отдельно стоит упомянуть особняк Лары Крофт, неизменно присутствующий в играх сериала еще со времен первой части. На самом деле, изначально это был довольно необычный, по меркам 1996 года, тренировочный уровень, где игроки могли освоиться с управлением и даже отыскать несколько любопытных секретов. С каждым годом разработчики предоставляли игрокам все больше свободы: тренировочный уровень обрастал новыми хитрыми ходами, становилось доступно больше комнат, находились неизведанные лазейки, появлялись новые загадки. Например, если в первой части нам предложили исследовать только некоторые комнаты и залы особняка Лары, то уже во второй позволили прогуляться по окрестностям. С годами мисс Крофт осваивала новые движения, и замок обрастал еще большим количеством спортивных снарядов и препятствий. А в Legend так и вовсе приходилось решать задачки в духе простенького квеста. Ключевое слово – именно «простенького», так как чересчур усложненные головоломки наверняка отпугнули бы большинство игроков.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION (1999)

Платформы: Dreamcast, PC, PS one, Mac

Неожиданно удачный проект после откровенно разочаровывающей Tomb Raider III – впечатления не испортил даже старый движок. Дизайнеры на этот раз умудрились так успешно завуалировать его недостатки, что нам попросту не к чему оказалось придраться (за редким исключением, конечно). Да и обещание вернуться к истокам разработчики наконец-то сдержали – им действительно удалось воссоздать атмосферу первой части. Разного рода прогулки в вагонетках и заплывы на каноэ исчезли – разработчики не пожелали акцентировать внимание на вещах, которые в Tomb Raider совершенно не нужны, и оставили нам только поездки на мотоциклах и джипах. Но самое главное: в The Last Revelation удалось нащупать баланс между схватками и размышлениями над головоломками – перекосов в ту или иную сторону практически не было.

А еще разработчики преподнесли старым поклонникам по-настоящему приятный сюрприз: для тренировочных уровней использовался эпизод, в котором еще совсем юную Лару Крофт знакомый археолог обучал премудростям профессии (конечно, сводившимся к разного рода физическим упражнениям). Основной же сюжет строился вокруг амулета, с помощью которого Ларе Крофт предстояло победить бога Сета. Правда, в самом конце The Last Revelation игроков поджидал неприятный (а для кого-то из недоброжелателей это был повод позлорадствовать) сюрприз – разработчики оставили открытым вопрос о дальнейшем существовании Лары. Другими словами, наша героиня оказалась погребенной под развалинами, но чем дело кончилось, никто так и не рассказал. Добавьте к этому интригующее название игры (The Last Revelation – «Последнее откровение») и вы сразу поймете, по каким причинам некоторое время все считали эту игру последней. Впрочем, подобный ход только подогрел интерес к The Last Revelation.

Еще один занятный факт: бессменный автор музыки – Натан Маккри – на этот раз подменен Питером Коннелли. Что несколько удивительно, так как к Натану претензий вообще ни у кого не было – мало того, его саундтрек к Tomb Raider III заслужил похвалу критиков. Тем не менее, с этого времени у сериала Tomb Raider нет постоянного композитора – он меняется каждые 2-3 части. Напоследок отметим, что впервые разработчики не стали потчевать публику дополнениями со странными эпизодами и подарили (в буквальном смысле – в качестве бесплатного приложения к одному из номеров газеты The Times) нам в том же году только один уровень, повествующий об очередных приключениях Лары в Египте. Зато очень и очень хороший. И совершенно не безумный.


В Tomb Raider: Puzzle Paradox для мобильных телефонов были довольно занятные головоломки. Одна из них напоминала Deflektor.


Пирамиды – неотъемлемая часть Tomb Raider, встречаются в каждой второй части и каждый раз радуют взгляд. Tomb Raider: The Last Revelation(PS one).

TOMB RAIDER: CHRONICLES (2000)

Платформы: Dreamcast, PC, PS one, Mac



К моменту выхода Tomb Raider: Chronicles публика уже давно разделилась на два лагеря: одни смеялись над недостатками сериала Tomb Raider и отсутствием внятных нововведений, а другие превозносили каждую часть до небес. Что примечательно, апологеты защищали не столько саму игру и ее разработчиков, сколько Лару Крофт. Впрочем, хотя армия ларолюбов на тот момент все еще была невелика, но она уже практически не пополнялась – верность мисс Крофт хранили лишь старые «солдаты». Осознавая это, в Core Design клятвенно обещали следующую игру сериала сделать особенной. А пока что самым преданным служителям культа личности женщины-археолога они были готовы предложить Chronicles.

Анонс Chronicles обрадовал поклонников: как же, если объявлена следующая серия, то Лара наверняка выжила в финале The Last Revelation. Но после релиза огорчению не было предела: игра не давала ответов на вопросы, а весь сюжет состоял из воспоминаний друзей Лары Крофт о ее приключениях на улицах Рима, или, скажем, во «чреве» русской подводной лодки. Еще стоит отметить, что в этой части разработчики замахнулись на стелс-лавры Metal Gear Solid, заставляя на протяжении целого уровня красться и прицельно отстреливать противников, пока те не успели включить сигнализацию. Надо ли говорить, что попытка соревноваться с упомянутыми играми была не очень удачной? Действительно же интересной находкой оказался разве что уровень, где Ларе предстояло провести «вылазку в море», облачившись в водолазный костюм, но только ради этого проходить игру не стоило. К тому же, это была одна из самых сложных частей сериала: в основном из-за перебора с акробатикой – догадаться, что до определенных платформ не только можно, но и нужно допрыгнуть, оказалось практически невозможно. А бесконечные попытки и подсматривания в прохождение, само собой, удовольствия не доставляли.

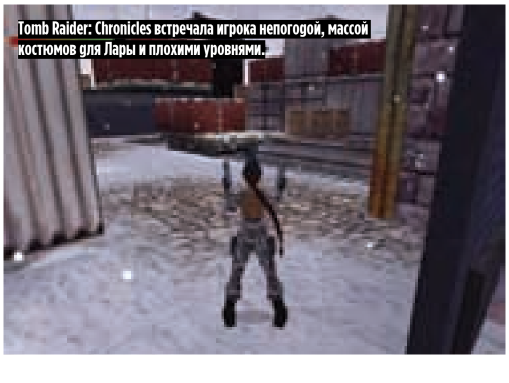
И если к The Last Revelation Питер Коннелли написал весьма интересный саундтрек, то короткие милитаристические зарисовки из Chronicles можно смело назвать самым слабым звуковым сопровождением за историю сериала. Принимая во внимание все сказанное и не забывая об окончательно устаревшем движке, можно утверждать: Chronicles – самая ненужная часть Tomb Raider.



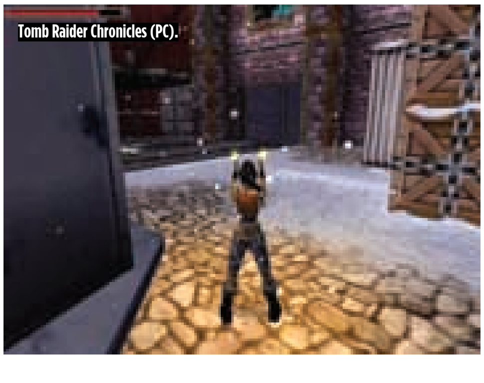
Tomb Raider: The Last Revelation (PS one).



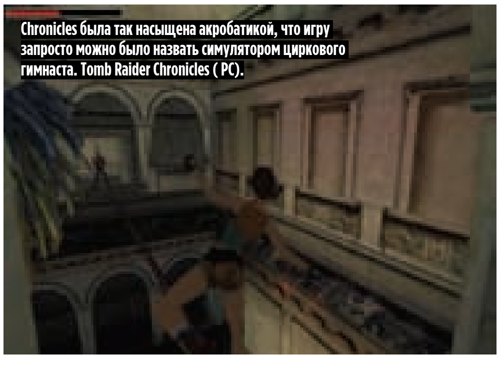
Нужно отметить, что с каждой частью Лара не только изучала большее количество движений, но и становилась подвижнее. Tomb Raider: The Last Revelation (PC).



Tomb Raider: Chronicles встречала игрока непогодой, массой костюмов для Лары и плохими уровнями.



Tomb Raider Chronicles (PC).



Chronicles была так насыщена акробатикой, что игру запросто можно было назвать симулятором циркового гимнаста. Tomb Raider Chronicles (PC).



Говорят, что в Underworld также будут рукопашные схватки. Остается надеяться, что не такие топорные, как в Tomb Raider: Angel of Darkness.



Страсть Лары к переодеванию была по достоинству оценена поклонниками – каждый новый костюм встречался бурными аплодисментами. Tomb Raider 3: The Lost Artifact (PC).

TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS (2003)

Платформы: PC, PlayStation 2, Mac

В Core Design основательно взялись за Angel of Darkness и наобещали публике столько всего интересного, что даже самые убежденные скептики с нетерпением стали ждать результата. Одно только упоминание о новом движке уже давало надежду на лучшее. А несколько лет обещаний абсолютно нового во всех отношениях проекта, бесконечные переносы даты релиза, расширение команды разработчиков и появление на широких экранах фильма Lara Croft: Tomb Raider с Анджелиной Джоли в главной роли только подливали масла в огонь – похоже, на этот раз появится настоящий хит!

Не появился. Наверное, причина была в попытках объять необъятное – разработчики слабо понимали, в какую сторону им двигаться, и напичкали Angel of Darkness массой бесполезных элементов. Вернее, они могли бы быть нужными, если бы не хромая реализация. Немалую часть игры Лара проводила за унылыми беседами (!) – у кого-то получить толику информации, у кого-то раздобыть заветный предмет. Все бы ничего, но реплики и мотивация персонажей были явно надуманными, а сами уровни мучили игрока бесконечными подгрузками (будь то PC или PS2 – неважно). Помимо «квеста», разработчики решили добавить щепотку RPG – отныне Лара постепенно училась прыгать дальше и двигать более тяжелые вещи. Звучит неплохо, но выглядит нелепо – тем более, когда разработчики находят подобным головоломкам применение слишком часто. Stealth-режим также пришелся не к месту: противники были или чересчур глухими, или обладали совершенно удивительным слухом – золотой середины в Core Design так и не нашли. Зато смогли отыскать другое очень интересное решение – недруги после умерщвления попросту исчезали. Изящно, не находите? Вот только тогда зачем было городить огород со скрытным прохождением? Не помогла даже годами ожидаемая поддержка мыши – она была реализована столь топорно, что лучше бы ее попросту не было. Впрочем, как и возможности отправить на тот свет противника голыми руками – в основном из-за той же системы управления.

И самое скверное: то ли в Eidos Interactive так торопились к дате появления второго фильма о Ларе, The Cradle of Life, на широких экранах, то ли в Core Design устали столько лет мастерить Angel of Darkness, но последняя была переполнена багами. Большую часть из них разработчики так и не исправили, а ведь некоторые ошибки не давали возможности пройти игру, и приходилось начинать заново. Напоследок хочется процитировать Игоря Сонина, который такими словами завершил свой материал об Angel of Darkness в 2003 году: «Новый Tomb Raider запомнится нам как пример замечательного с виду проекта, в который можно играть, только пересиливая себя. Лара есть. Лары здесь сколько угодно – а вот геймплея за ее… ммм... округлостями как-то не видно». Такова суровая правда.

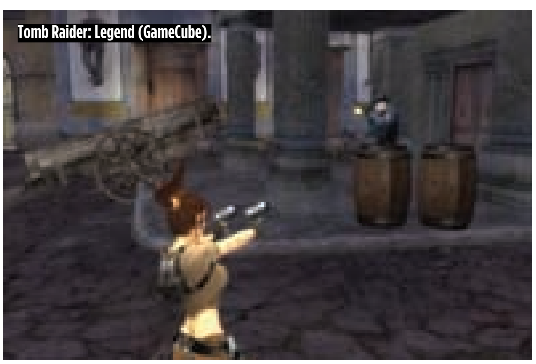


В Anniversary игрока встречали старые знакомые... только на этот раз их было больше. Tomb Raider: Anniversary (PC).




Tomb Raider: Anniversary (Wii).


Tomb Raider: Legend (PC).


Tomb Raider: Legend (GameCube).

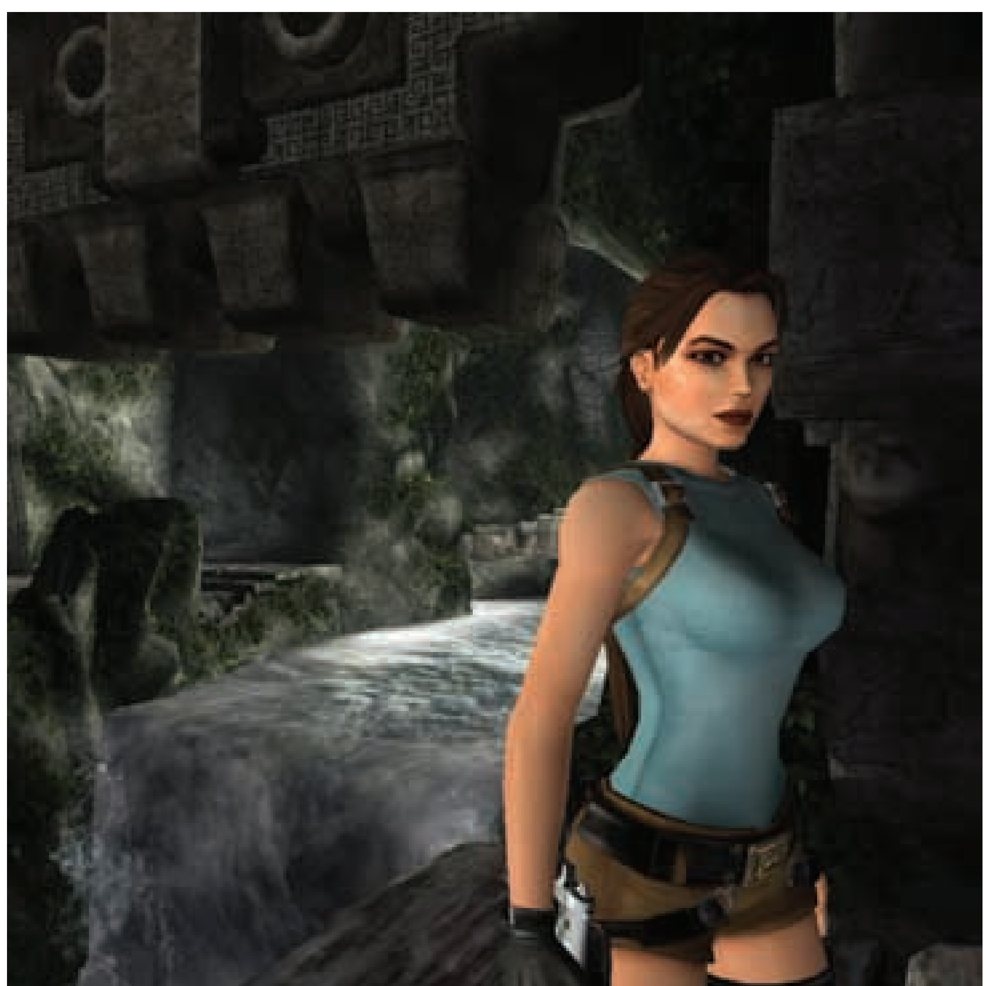

Фактически, на Nintendo DS Legend превратилась в обычный 2D-платформер – просто за счет подвижной камеры у игрока создавалось более приятное впечатление о графике. Но не об управлении – в этой версии оно было просто отвратительным.

TOMB RAIDER: LEGEND (2006)

Платформы: GameCube, GBA, Nintendo DS, PC, PlayStation 2, PSP, Xbox, Xbox 360

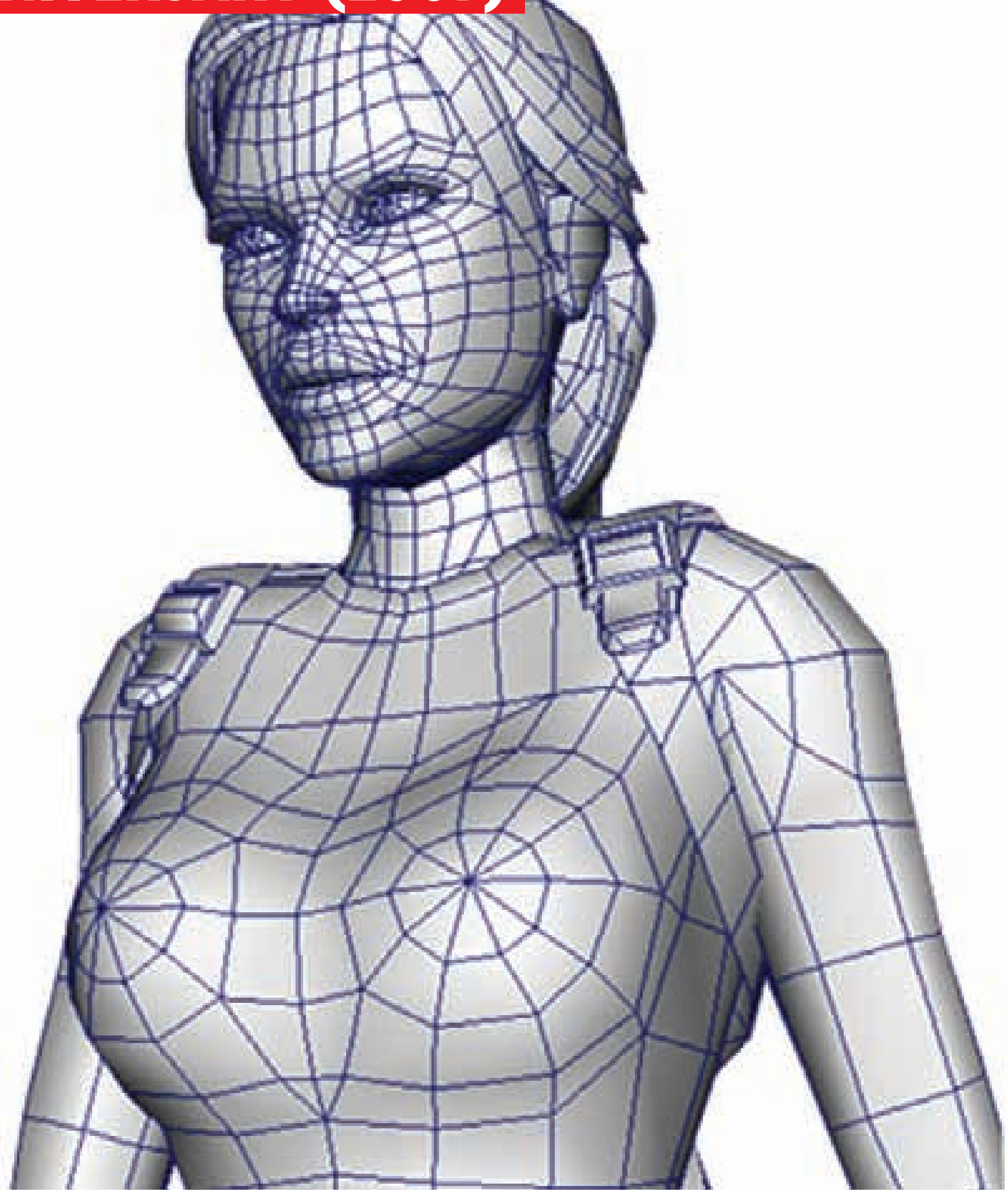
И да простят меня поклонники Tomb Raider, только в Legend Лара Крофт наконец-то перестала выглядеть как силиконовая кукла. Но это не главное: впервые за добрый десяток лет это была безоговорочная победа – без скидок на прежние заслуги, вереницу продолжений (опять же – не всегда удачных) и пышные формы. Кто помог Ларе Крофт вновь достичь вершин? Наблюдая за потугами Core Design, Eidos Interactive больше не могла молчать – к разработке Legend в спешном порядке привлекли не только Crystal Dynamics, но и самого Тоби Гарда (правда, его участие было весьма ограниченным). Результат – по всему миру продано почти три миллиона экземпляров. Большая часть из них пришлась на первый месяц продаж – и это помогло Legend превратиться в самую быстро продаваемую игру сериала. Нововведения и исправления можно перечислять очень долго: например, сама Лара Крофт стала подвижнее, изучила массу новых движений (на этот раз – полезных), обзавелась портативным компьютером и магнитным гарпуном. Представленные уровни теперь были на порядок разнообразнее. Даже неожиданные QTE-вставки (весьма модное явление для 2006 года) не казались лишними. Нельзя не отметить и картинку – Legend выглядела просто потрясающе (и неплохо смотрится до сих пор): огонь впервые в сериале стал похож на настоящий, стекающие по телу Лары капли дождя выглядели как никогда естественно, а заприметив куст или дерево, совершенно не хотелось отворачиваться (как это было раньше). Для владельцев особо мощных видеокарт разработчики припасли «секретное оружие»: включение опции Next Generation действовало абсолютно на всех; и прежде неплохо смотревшаяся графика обретала удивительную, просто непостижимую по тогдашним меркам красоту. Да что там говорить – это была совершенно другая игра, новая страница сериала, сделанная профессионалами для всех без исключения, а не только для узкого круга поклонников.

Но для некоторых старых фанатов это был серьезный удар: как же, впервые игра сериала Tomb Raider неимоверно проста, так коротка и абсолютно линейна. Они правы: финальные титры можно было увидеть через 6-7 часов после начала – не так уж и много для Tomb Raider. Но разве это минус? Извольте: лучше уж испытать легкое чувство голода после прохождения, нежели пресытиться к середине игры. А что касается линейных уровней – зато они были на порядок лучше проработаны, нежели закоулки джунглей Tomb Raider III, коридоры военных баз Chronicles или парижские трущобы Angel of Darkness. К повторному прохождению стимулировали и довольно хитро запрятанные бонусы на всех без исключения уровнях. Поклонники могут сказать: «Это было и раньше!» Все верно: проблема в том, что прежде раскиданные щедрой рукой дизайнеров артефакты оказывалось не так интересно искать.



TOMB RAIDER: ANNIVERSARY (2007)

Платформы: PC, Mac, PlayStation 2, PSP, Wii, Xbox 360



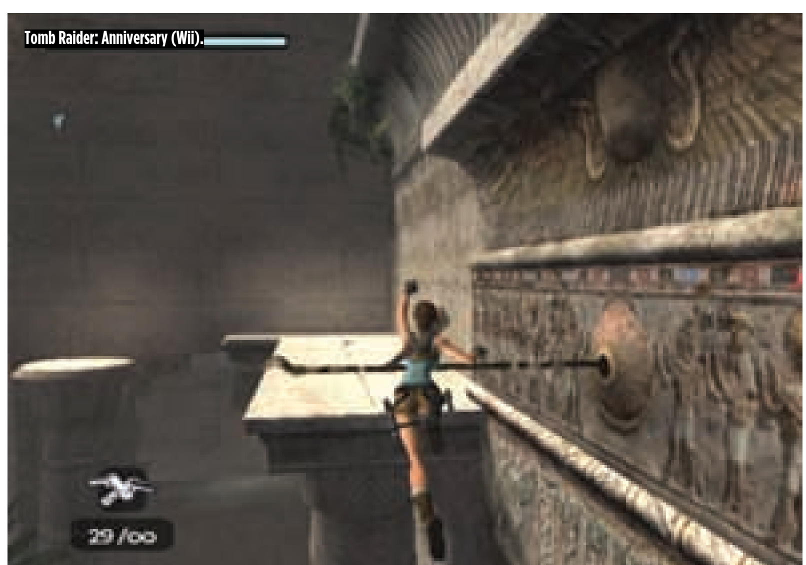
Циркулировавшие в начале 2006 года слухи о римейке первой части заинтересовали многих – все-таки Legend серьезно привлекла внимание к некогда именитому сериалу, едва не выброшенному нерадивыми разработчиками на задворки игровой индустрии. Изначально общественность была немного обескуражена сообщением об издании игры исключительно для PSP, но буквально неделю спустя все стало на свои места – игра была анонсирована не только для «черного кирпича», но и для PC, а также для PS2. Кстати, самое смешное, что версия для PSP появилась на два месяца позднее, нежели Anniversary для PC и PS2. Но ближе к делу – Anniversary как удивила, так и разочаровала многих игроков и критиков.

У первых были свои доводы: переработанное управление, обновленный дизайн уровней (благодаря чему теперь игру можно назвать нелинейной), масса приятных нововведений, да и картинка местами была даже лучше, чем в Legend (еще бы – Anniversary использовала усовершенствованный движок Legend). В словах вторых также была своя истина: игровой процесс едва ли можно было назвать современным, а сюжет так и вовсе, по меркам 2007 года, был смехотворным. Впрочем, истории никогда не были сильной стороной Tomb Raider.

Спустя несколько месяцев появились версии для Wii и Xbox 360. В первой изменения коснулись управления: например, целиться нужно было с помощью нунчака (что несколько усложняло игру), да и в простеньких ранее QTE-вставках требовалось совершать более активные действия с помощью контроллера. Головоломки также приходилось решать с помощью нунчака – можно смело сказать, что большая часть из них была переработана. Причем иногда следовало не просто соединять с помощью нунчака какие-то объекты, но и проводить самые настоящие раскопки, используя несколько новых предметов – например, кисточкой счищать со стен пыль и грязь, рисовать символы для решения головоломок или прорубать себе дорогу в следующую комнату. И если версия для Wii была самой инновационной с точки зрения игрового процесса, то вариант для Xbox 360 отличался самой симпатичной картинкой: переработанное освещение и текстуры повышенного качества даже сейчас выглядят на HD-телевизорах весьма эффектно. Изначально игра распространялась «порциями»: через Xbox Live Marketplace бесплатно можно было загрузить только Croft Manor – а 4 эпизода Anniversary получить отдельно, и уже за деньги (в конце 2007 года появилась и коробочная версия). СИ



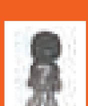
В Tomb Raider: Legend Лара меняла костюмы при каждом удобном случае. Кроме того, впервые в сериале игрокам позволили при повторном прохождении уровня самим выбирать, во что одеть героиню. (Tomb Raider: Legend, PC).



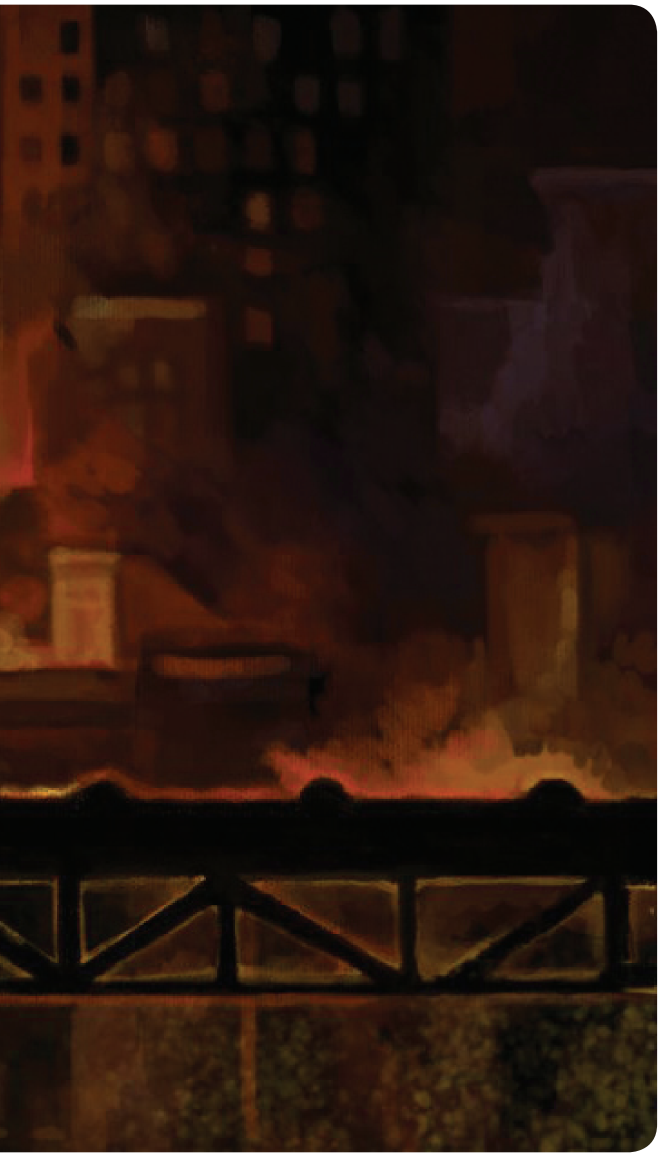
Tomb Raider: Anniversary (Wii).



ЭВОЛЮЦИЯ BRAID



Автор:
Дэвид Хеллман



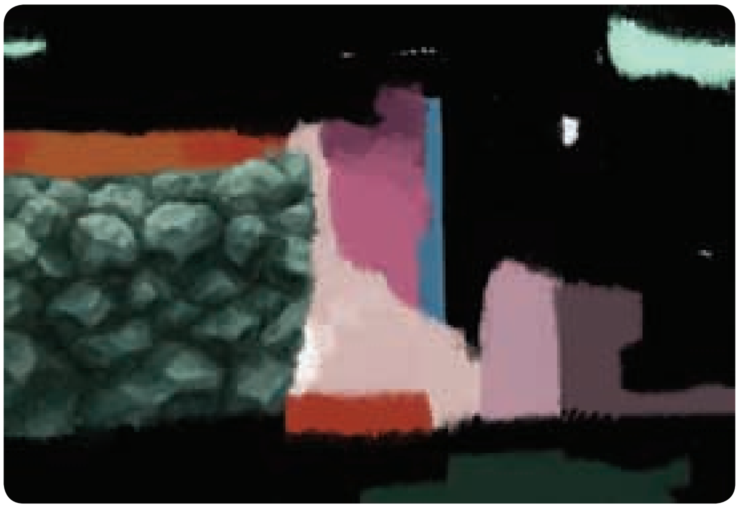




ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: РАННИЕ НАБРОСКИ

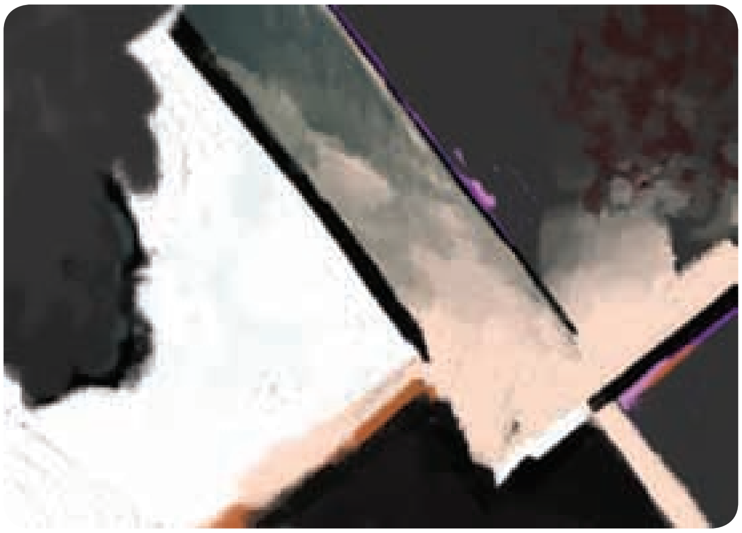
Эта статья – первая в серии, посвященной различным аспектам графического оформления Braid, и тому, что они для меня значат. Некоторые истории повествуют о вполне конкретных вещах, другие (по крайней мере, эта) приоткроют дверь в мир моих ассоциаций и ощущений, которые трудно описать словами – в конце концов, это же искусство! Меня всегда увлекали рассказы «как это делается» и авторские комментарии к произведениям, так что, надеюсь, и мне удастся удовлетворить чье-нибудь любопытство.

Начнем вот с этих непонятных, но ярких картин, выполненных в цифровой технике. Я нарисовал их в 2006 году, в самом начале моей работы над игрой. Уже тогда было известно, что в Braid будут разные тематические миры и для каждой темы потребуется особое графическое решение. Эти наброски были первой пробой настроения – я искал цвета, способные вызвать подходящие чувства.









Я НЕ ОЧЕНЬ ХОРОШО ПОМНЮ, ЧТО ТВОРИЛОСЬ У МЕНЯ В ГОЛОВЕ, КОГДА Я ДЕЛАЛ ЭТИ НАБРОСКИ. ВОЗМОЖНО, ОНИ ПРОСТО ОТРАЖАЮТ МОЕ НАСТРОЕНИЕ В ТОТ ДЕНЬ.

Об авторе

О художнике Дэвиде Хеллмане заговорили, когда в Интернете появились первые выпуски комикса A Lesson Is Learned But The Damage Is Irreversible (www.alessonislearned.com), созданного Дэвидом совместно с Дейлом Бераном (Дейл придумывал сценарии). Сюрреалистическое содержание, визуальное и сюжетное разнообразие, необычная композиция и своеобразное цветовое решение сразу привлекли внимание сетевой общественности. Художник-комиксист Тед Ролл охарактеризовал A Lesson Is Learned But The Damage Is Irreversible как «исследующий глубины пессимизма и последствия рокового стечения обстоятельств во вселенной, которую непросто представить на страницах печатного издания». В 2006 году выпуск комикса был приостановлен – возможно потому, что Дэвид начал работу над графикой для игры Braid Джонатана Блоу. К тому моменту, как этот номер журнала выйдет в свет, версия Braid для XBLA уже должна будет появиться на виртуальных прилавках. PC-релиз планируется в этом году.

Сейчас уже не могу вспомнить, о чем думал, создавая эти рисунки. Однако, глядя на них, я ощущаю силу природы. Они простые, яркие и холодные, как утро в лесу, когда ты забыл куртку, потому что не подумал, что будет зябко. А еще они какие-то нагнетающие, будто что-то вот-вот должно произойти. На одном из них серо-фиолетовые облака проходят над сгрудившимися в кучку оранжевыми деревьями. Облака похожи на банду гангстеров, выбирающих цель для очередного нападения.

Повторюсь, я не очень хорошо помню, что творилось у меня в голове, когда я делал эти наброски. Возможно, они просто отражают мое настроение в тот день. Но давайте отдадим должное моему профессионализму и предположим, что я пытался удовлетворить запросы своего клиента! Теперь, зная, что представляет собой финальный продукт, я вижу, как эти рисунки отражают его суть... Немного поясню. Braid – это серия мысленных экспериментов с возможными реальностями. Каждый мир, который посещает герой, предлагает новую теорию устройства вселенной – и времени. В роли любителя философии Тима игрок должен познакомиться с каждой теорией, испытать ее и выяснить ее следствия. Каждая новая теория несет свои тайны и свои открытия, заставляя Тима все больше сомневаться в незыблемости мироздания. В Braid, как и на этих рисунках, реальность податлива. Законы природы сильны и иногда страшны, но они изменяются по мере того, как эволюционирует взгляд Тима на вещи. Именно это я и вижу на рисунках: силу, непостоянство и новый взгляд на привычные вещи. Если вы видите пони и зайчика, дайте мне знать. Глядя на титульный экран игры, открывающий эту статью, легко заметить, что элемент экспрессионизма нашел свое место в Braid. Я могу много об этом рассказать – но, возможно, позже…

Оригинал статьи вы можете найти в журнале Дэвида Хеллмана по адресу www.davidhellman.net/blog СИ


ENGINE
start
MAXI tuning RUSSIAN EDITION
www.maxi-tuning.ru


MAXI
tuning
ЗОВИ МЕНЯ «МЕРСОМ»

ОБЗОР

В обзорах (они же рецензии) в свободной форме рассказывается, что собой представляет игра, кому и почему она может быть интересна, какие ощущения вызывает у автора, насколько она важна для развития жанра и игрового дизайна в целом. Выносится окончательный вердикт в форме оценки и списка достоинств и недостатков. Обзоры всегда пишутся на основе впечатлений от полной версии и отражают официальное мнение редакции «СИ».

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

NVIDIA
Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

«Страна Игр» рекомендует
Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.

«Серый» импорт
Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.

Игра номера
К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog, Crime Life, Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears, Without Warning, 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51, BloodRayne 2, The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted, Dead or Alive 4, Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4, Resident Evil 4, Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII, Half-Life, Ил-2: Штурмовик

О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «ОБЗОР»

Хит!
В эту рубрику попадают только по-настоящему хитовые игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Дайджест
Рубрика состоит из двух частей. Первая посвящена локализованным версиям зарубежных игр, где мы рассказываем о качестве перевода и лишь вскользь описываем геймплей. Вторая – краткое описание свежих проектов от российских разработчиков.

Обзор
Обычная рецензия на хорошую игру. О плохих играх наш журнал не пишет.

Спец
Любой материал о поступивших в продажу играх, который не укладывается в формат рецензии. Например, статья о свежих играх для Dreamcast.

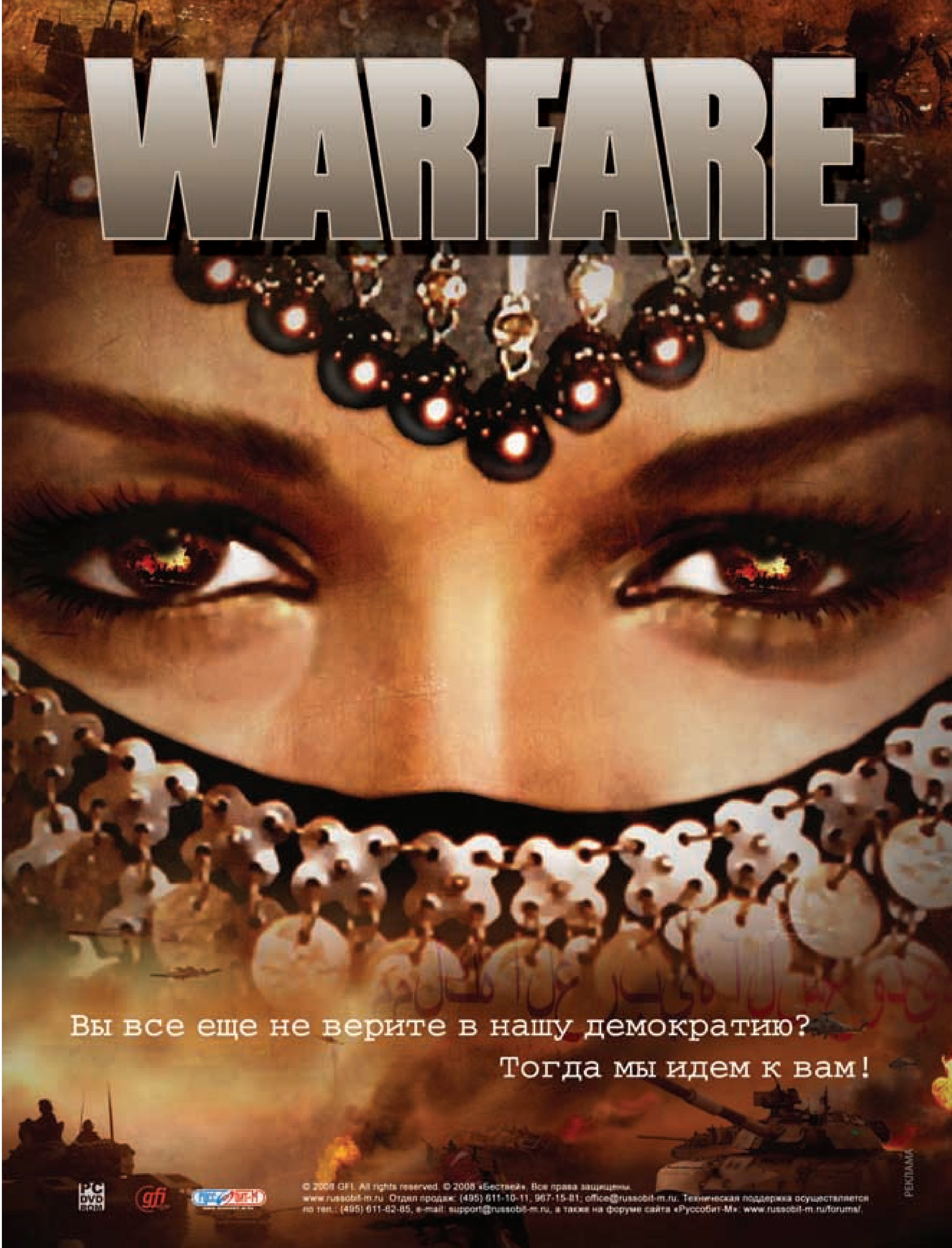
Интервью
Беседа с разработчиками уже вышедшей игры. Как правило, прилагается к обзору или публикуется номером позже.

Тема номера
Обзор хитовой игры может оказаться главной темой текущего номера и попасть на обложку.

ОПЕРАТИВНОСТЬ

Часто диски для обзоров мы получаем еще до того, как они поступают в магазины. В этом случае журнал со статьей появляется в продаже одновременно с игрой или даже чуть раньше. Если это невозможно, статья пишется по обычной версии из магазина, а читатели видят ее тремя-четырьмя неделями позже (из которых одна-две тратятся на подготовку материала и еще две – на печать номера в типографии и развоз по точкам).




WARFARE
Вы все еще не верите в нашу демократию?
Тогда мы идем к вам!
PC DVD ROM
gfi
© 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бествей». Все права защищены.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.
РЕКЛАМА

Автор рецензии на Soul Calibur IV получил моральное право играть в Soul Calibur IV в рабочее время чаще других сотрудников. Собственно, поэтому я и взялся писать этот текст, о чем ни капли не жалею.

Soul Calibur IV

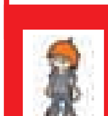






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 3, Xbox 360
- **ЖАНР:** fighting.3D
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft (Европа), Namco Bandai (США, Япония)
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Project Soul
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** go 2
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** Xbox 360
- **ОНЛАЙН:** www.namcobandaigames.com



Автор:
Константин Говорун
wren@gameland.ru

Как вы знаете из июльской «темы номера», Soul Calibur не хуже и не лучше других членов большой тройки – Virtua Fighter и Tekken. Каждая новая часть любого из этих сериалов по умолчанию должна получать оценку в девять баллов и штамп «гениально» – если, конечно, разработчики вдруг не наломают дров или, наоборот, не сочинят что-то совершенно невероятное. Ни того ни другого не произошло: Namco Bandai обещала исправить огрехи в балансе и добавить бои через Интернет – Namco Bandai это сделала. За остальным – к Хидео Кодзиме, если он вдруг когда-нибудь возьмется за файтинги.

Впрочем, закончить на этом рассказ об игре не получится – дьявол, как известно, кроется в деталях. Например, месяц назад я писал о том, что картин-

ВЕРДИКТ
9.5

ПЛЮСЫ
Современная графика, отличная игровая механика, великолепный набор персонажей, удобный сетевой режим.

МИНУСЫ
Персонажи мира Star Wars плохо сбалансированы, сюжет иллюстрируется скучным текстом, а не роликами.

РЕЗЮМЕ
Замечательный файтинг нового поколения, в который мы будем играть еще года два как минимум.









ка в Soul Calibur IV хуже, чем у конкурентов. Это не совсем так. На UbiDays на дешевых телевизорах игра выглядела слабо – даже казалось, что внешне она недалеко ушла от третьей части. В офисе, на чуть более приличном ящике, она мне уже понравилась. И только на домашнем телевизоре стало видно, что это настоящий nextgen. Почему так получается – бог знает. Кроме того, в Soul Calibur IV уровень графики скачет. Некоторые арены – пустые и с плохими текстурами, а некоторые – большие, с кучей деталей и красивыми пейзажами. У персонажей хорошо выглядит все, что блестит (металл, шелк, кожа, латекс) или прозрачно. Плохо выглядит ткань на плащах. Хуже всех – костюм Аппрентиса, лучше всех – костюм Хильды.

Темные лошадки

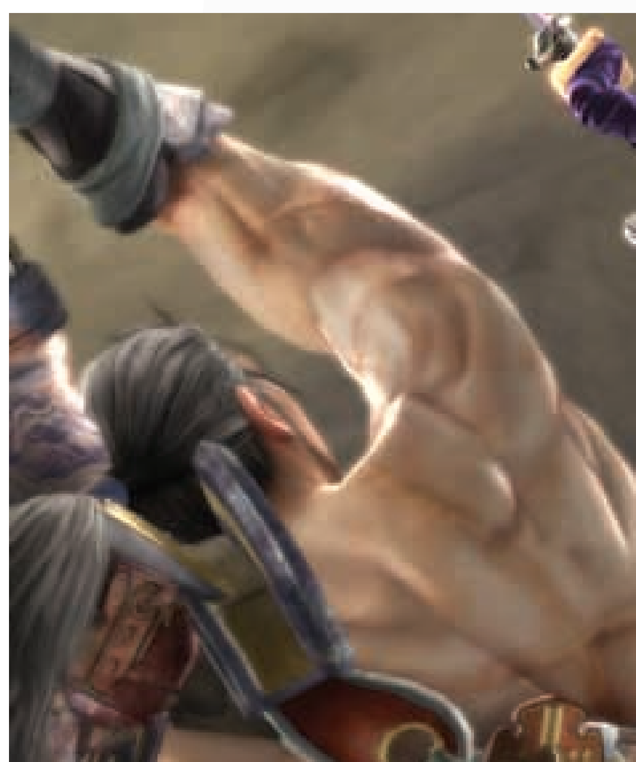
С Хильдой связано и еще одно популярное заблуждение. Поначалу мне казалось, что ее стиль боя во многом позаимствован у Килика и Сон Мины, однако это неверно. Многие базовые атаки действительно похожи (ровно потому, что у нее есть копье), но тактика боя совершенно иная, равно как и связки, и специальные атаки. Визитная карточка Хильды – трехуровневая зарядка суперударов; в отличие от старой системы Soul Charge (от которой, кстати, отказались, – все равно никто ее не использовал), это действительно работает. С появлением у нас финальной версии, мы получили и ответы на вопросы по стилям других персонажей. Эми, впервые появившаяся в качестве бонусного бойца Soul Calibur III, вошла в основной состав, да еще и с уникальным набором приемов (часть, впрочем, все же перешла к ней от Рафаэля). Напротив, все «анимешные персонажи» – полные клоны стандартных; например, юная демонесса Камикиримуси ко-

Правда о фанатах Soul Calibur

На одном из западных форумов я нашел вот такой любопытный диалог:

Геймер 1: Кто-нибудь здесь играет за Кимикиримуси? Я всегда выбираю ее, но в онлайне меня почему-то называют нубом и смеются. Хотя у меня 129 побед и только 35 поражений.
Геймер 2: Я не играю, но она, в принципе, нормальная. Это как Найтмер, только она странная и сексуальная. Так что забей на этих слабаков!
Геймер 1: Ага. Она самая лучшая. Жаль только, с нее одежда не слетает…
Геймер 2: Это как раз неважно! На что там смотреть?! Вот жаль, что с Шуры она не слетает…

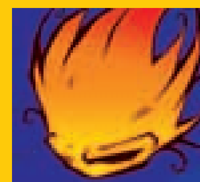






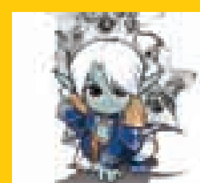


Мнение



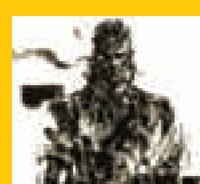
Денис Никишин
старший режиссер видеомонтажа

Вообще-то, сегодня рассуждать о четвертой части знаменитого сериала как о спортивном снаряде еще очень рано. Конечно, за первую неделю после выхода энтузиасты уже нашли пару интересных глитчей. Например, один из ударов Вольдо по каким-то мистическим причинам не может быть заблокирован именно первым игроком. А как вам инфинит за Айви, позволяющий выиграть раунд одним ударом? Но теперь, в новом поколении приставок, все это будет исправлено ближайшими патчами, и ситуация с Soul Calibur III вряд ли повторится. А вот к чему приведут изменения в глубинной механике (как, например, появление Critical Finish) – еще совершенно неясно. Впрочем, для меня игра уже удалась. Разработчики из Project Soul неожиданно (возможно, даже и для себя самих) выдали настоящий шедевр дизайнерской мысли – Хильду. Вы можете со мной не согласиться, но для меня это главное: Хильда – пожалуй, лучшая находка не только в Soul Calibur IV, но и во всем жанре файтингов за последние годы.



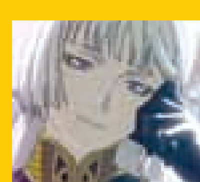
Михаил Разумкин
(game)land online

Главное осознаешь уже после нескольких минут игры: самые худшие опасения не подтвердились, Soul Calibur IV не пошел по стопам третьей части в сторону удовлетворения самых широких геймерских масс. При этом здесь по-прежнему уютно и новичкам, и ветеранам. На первый взгляд, баланс персонажей стал более выверенным, а вот «отходы», к сожалению, не изменились. «Отстепить» вертикальную атаку весьма проблематично, особенно учитывая самонаведение вторых ударов многих комб. Расстроила проработка всех бонусных/гостевых персонажей. В визуальном плане придраться к ним сложно… Но мы же говорим о файтинге, а не о слете 3D-моделлеров. Боевые стили пришельцев из «Звездных войн» невыразительны и весьма далеки от зрелищных сражений, к которым мы привыкли по фильмам. А тонны девочек оказались не более чем стопроцентными кальками с обычных бойцов. И хорошо бы так, но даже анимацию некоторых героинь господа из Project Soul не удосужились доработать. Лучше бы довели до ума бонусные боевые стили из предыдущей серии.
Но это все мелочи, для меня Soul Calibur IV – лучший файтинг на сегодняшний день, и судя по всему останется им еще очень долгое время. Жаль только из-за политики производителей консолей сразиться в онлайне владельцам Xbox 360 и PS3 так и не суждено. В любом случае, до встречи в Сети!



Александр Солярский
режиссер видеомонтажа

Первая мысль, приходящая на ум: «игра прекрасна». Все в ней, начиная от различных менюшек и заканчивая деталями арен, сделано изящно и со вкусом. Не удались, пожалуй, лишь лица некоторых персонажей, но и об этом быстро забываешь, когда узнаешь, какой здесь кастомайз.
Конечно, пока еще рано утверждать, станет ли четвертая часть сериала иконой, которой будет поклоняться современное файтинг-комьюнити, однако к тому есть все предпосылки. Не прибегая к сленговой терминологии: к четвертой части в Soul Calibur претерпела серьезные изменения техника парирования ударов и появилось такое понятие, как «броня персонажа». Казалось бы, всего ничего, но уже одно это способно всерьез разнообразить и усложнить поединок.
Говоря о балансе и тех программных ошибках, которые находят знатоки, не будем забывать, что на дворе у нас давно не девяностые, и всевозможные патчи с обновлениями для консолей нового поколения становятся скорее правилом, нежели исключением. У разработчиков есть шанс превратить свое творение в достойную киберспортивную дисциплину, осталось только умело им воспользоваться.



Сергей Цилюрик
бильд-редактор

Разочарование. Сплошное разочарование. Блестящая картинка – далеко не все, что нам может дать некст-ген, но единственное, что заметно отличает SC IV от предшественниц. Ну, кроме убогого Йоды, невнятного безымянного Ученика, торчащих из каждого кадра трусов и тридцать восьмых размеров груди героинь. И ладно бы, если б из SC сделали DoA – в конце концов, последняя действительно могла похвастаться разнообразными и интерактивными аренами. Но нет же! Когда персонажи свободно продираются прямо сквозь элементы декораций – это некст-ген? Честное слово, ощущения как от Soul Calibur 1.3. Да, конечно, я даже не стараюсь играть профессионально, не учу приемы, не смотрю ролики, не считаю фреймы. Боже мой, да я даже GI не делаю никогда! Но при этом ухитряюсь обыгрывать тех, кто все это знает и делает. Достаточно было разок научиться играть Астаротом во второй части – и победы над не самыми слабыми игроками уже в четвертой оказались вполне достижимы. И это, мне кажется, лишь подчеркивает нехватку нововведений в SC IV.





Правда о Soul Crush

О системе брони и смертельных добиваний мы уже рассказывали вам в прошлый раз, но только сейчас мы овладели полным знанием предмета. Как я и писал, вся одежда делится на три компонента: верхняя, нижняя и средняя. Если вы слишком часто блокируете удары противника, рискуете лишиться части одежды. Что смешно, у двух стандартных костюмов каждого персонажа юбки, колготки и блузки обычно рвутся, но все же остаются и что-то прикрывают. У самодельных одеяний элементы костюма слетают целиком. Грубо говоря, если вам пробили нижнюю броню, то герой будет ходить в одних трусах (ну или трусиках). Когда речь идет о девочках, это очень весело: к концу боя они часто остаются в нижнем белье, что вызывает у раздевшего бурю восторгов. С бойцами-мужчинами получается странно: глазеть на голый торс Мицуруги – удовольствие еще то. Поэтому если вы играете против самурая, невольно хочется воздержаться от ударов, пробивающих броню. К слову, практическая польза от этого отсутствует – рост повреждений не столь уж и велик и на исход сражения не влияет.

Система Critical Finisher работает не совсем так, как мы писали. Дело в том, что для выполнения смертельного добивания не нужно предварительно сбивать броню. Достаточно добить врага до состояния, когда его линейка здоровья начнет мигать красным. В этот момент высок шанс на то, что один из ударов пробьет блок и введет соперника в состояние Soul Crushed. Далее у вас есть около половины секунды на то, чтобы нажать четыре кнопки и добить врага одним ударом. Анимация Critical Finisher уникальна для каждого персонажа; в каком-то смысле это аналог Fatality из Mortal Kombat. К слову, захват с сердечками Кассандры, о котором ходило столько слухов, как раз и является одним из добиваний. В нормальных боях никаких клоунских приемов нет. Если Soul Crush у вас получился, а добивание – нет, то противник просто теряет сегмент брони.

пирует Найтмера, механическая кукла Ашлотта – Астарота. Это, с одной стороны, не так уж плохо – так как набор приемов не подвергался доработке, баланс не был нарушен. С другой, маленькая Ашлотта с короткими ручками не вполне попадает в анимацию движений Астарота, из-за чего броски и некоторые другие атаки достают врага, даже когда до него визуально осталось еще сантиметров двадцать. Если на это не обращать внимание, то получается вот что: если вам нравятся приемы персонажа-мужчины, но засевший на уровне генов половой шовинизм рекомендует вам взять под контроль женщину, то все эти анимешные бонус-героини – к вашим услугам.

Как мы и подозревали, с балансом трех гостей из вселенной «Звездных войн» не все в порядке. Самый нормальный из них – Дарт Вейдер; он максимально похож на обычного персонажа Soul Calibur (с поправкой, конечно, на световой меч), хотя приемы все свои. А вот у Аппрентиса полно несбалансированных атак – он может летать, швырять сгустки плазмы и вытворять другую чертовщину, с которой довольно сложно справиться. Что касается Йоды, то мало того, что все верхние атаки по нему не попадают, против него не работают броски. Все дело – в маленьком росте. Что самое смешное, даже Йода не может схватить и бросить Йоду. Конечно, разработчики постарались максимально адаптировать гостей к правилам Soul Calibur, и просто так, фана ради, за Вейдера, Аппрентиса и Йоду играть можно, но до соревнований их, очевидно, не допустят.

Досуговые мероприятия

Онлайновый режим в Soul Calibur IV не может, конечно, похвастаться разнообразием опций, но он – главное! – работает. Можно выйти в Интернет, быстро найти себе соперника и надрать ему задницу. Работает это примерно так же, как и обычный Versus или Special Versus (где допускаются самодельные персонажи). С лагом проблемы наблюдаются редко, если соединение с Интернетом достаточно стабильное. В зависимости от выбранного режима, игра либо подбирает соперника автоматически (в соответствии с рейтингом), либо отправляет в лобби, где сидят еще три геймера (этот режим имитирует реальные бои в аркадном зале с правилом «продувший вылетает и уступает место одному из зрителей»).







Что касается оффлайна, то Soul Calibur IV избавился как от длинного Story Mode предыдущих частей, так и псевдостратегии из Soul Calibur III. Теперь сюжетный режим состоит из пяти битв и проходится за семь минут. Простыня текста есть только в самом начале, так что пропускать ее нужно всего один раз. GC-роликов, увы, нет, а сценки на движке выглядят так, что лучше их пропустить. Лишь кое-где сценаристы придумали что-то интересное – нам особенно понравилась финальная битва за Эми. Счастья им с Рафаэлем желаем мы. Больше одного раза за каждого героя Story Mode проходить бессмысленно. Второй режим называется Tower of Lost Souls. В нем нам предлагают набрать команду из двух или трех бойцов и отправить их зачищать десятки этажей с врагами. На каждом вас ждет несколько custom-персонажей с неожиданным набором специальных навыков. Некоторых невозможно выкинуть за пределы ринга, другие пьют у вас здоровье. На бои накладываются и другие специальные условия: выполните их – заработаете приз. Первые этажи в Tower of Lost Souls довольно просты, но по мере продвижения вы можете наткнуться на непреодолимые препятствия. К тому же, враги обычно превосходят вас если не умением, то уж точно числом. Тут на помощь может прийти режим создания собственных персонажей и редактирования их дополнительных навыков.

Геймерский шоппинг

В Soul Calibur III, если помните, всерьез редактировать основных героев было нельзя – только сочинять новых, с нуля. Абстрактные ниндзя и мечники не отличались ни хорошим балансом, ни интересным набором приемов. Смеха ради можно было, конечно, поколдовать с одеждой и цветом волос, чтобы сочинить Наталью Одинцову в черном и с мечом, но веселья хватало на два вечера, не больше. Ничего плохого – в конце концов, это милый бесплатный бонус к богатому набору нормальных бойцов – но и не то, ради чего покупают файтинги. В Soul Calibur IV в режиме Character Creation появился смысл. То, что было раньше, сохранилось в практически неизменном виде. Но теперь переодевать можно любых основных персонажей – надевать кольчугу на Айви, легкомысленную юбочку на Хильду и снимать штаны с Мицуруги (некоторые это отчего-то любят). Исключением стал разве что Йода – ему позволено менять только мечи, да и те все зеленые. Отыгрывать роль стилиста можно хоть с утра до вечера – ведь шмотки можно комбинировать (отдельно снимаются и надеваются не только юбки и кофточки, но и перчатки, носки, шарфики, банданы…) и перекрашивать. Лицо трогать нельзя, а вот прическу и цвет глаз – без проблем. На создание нового образа для Эми у меня ушло около часа, а ведь я только-только начал входить во вкус! Что самое важное,

Правда о GI

Система Guard Impact (GI) работает примерно так же, как и в предыдущей части. Чтобы отбить верхний/средний удар, нужно нажать вперед и блок (либо назад и блок) ровно в момент атаки. Средний/нижний удар – вниз-вперед и блок (либо вниз-назад и блок). «Передний» GI ненадолго парализует соперника, «задний» – отбрасывает его в сторону. Если рядом находится твердая вертикальная поверхность, то можно в прямом смысле слова убить врага об стену. Спастись от гарантированной атаки после GI можно с помощью ответного GI. Это невозможно, если вам сделали специальный красный GI (выполняется теми же кнопками, но нужно попасть кадр-в-кадр с атакой). Система Guard Impact предназначена в первую очередь для профессионалов; нет смысла пытаться отбивать удары, только-только сев за игру.







Мы пристально следили за тем, как к Soul Calibur IV отнесутся профессионалы на Западе. Пока им все нравится. Первый турнир в Москве должен пройти в конце августа.

Правда о фреймах

Если зайти к нам в редакцию и наткнуться на сотрудников дискового отдела, готовящихся к чемпионату по Soul Calibur, можно услышать страшные вещи, вроде «этот два-бэ-бэ на два фрейма дольше». Под словом «фрейм» здесь понимается кадр анимации. Каждый прием в игре длится определенное количество кадров; «отдых» после атаки, преимущество после удачно заблокированного удара и так далее измеряются в тех же единицах.

К счастью, считать все фреймы и запоминать гигантские таблицы необязательно. Достаточно понимать суть системы Soul Calibur. Главное здесь – вовремя блокировать атаки и вовремя атаковать. Для этого нужно более-менее представлять себе, какие удары – быстрые, а какие – не очень, а также в каких ситуациях преимущество достается вам, а в каких – не вам. Например, если враг пытается атаковать вас приемом на 20 фреймов, можно «перебить» его слабой, но быстрой атакой на 13 фреймов. Достаточно один раз подобрать для любимого персонажа такой контрприем и использовать его во всех подобных ситуациях. А наткнувшись на блок, вы даете врагу преимущество в несколько фреймов. В этот момент его медленный прием может «обогнать» ваш быстрый. Поэтому есть смысл либо выставить блок, либо присесть, либо попытаться выполнить GI.

Профессионалы нередко проводят комбинации, которые сами по себе не наносят урона здоровью, но ставят врага в невыгодное положение и открывают его для дальнейших, более серьезных атак. Играйте больше, изучайте move list, пробуйте разные вещи – и вы поймете, что я имею в виду.

созданная спец-Эми доступна в обычном Versus-режиме и, как следствие, может использоваться в серьезных схватках с опытными файтерами – как в оффлайне, так и в онлайне. Теоретически ее можно даже принести с собой на турнир. В Soul Calibur III ничего подобного не было. Помимо эстетического удовольствия (эдакий The Sims для мальчиков), возня со шмотками имеет и практическую ценность. В режимах Special Versus и Tower of Lost Souls от оружия и брони зависят характеристики персонажа. Кроме того, в Character Creation на персонажа можно «навешивать» специальные навыки (вроде того же «нельзя выкинуть за пределы ринга»).

Откуда берутся все эти юбки и блузки? Все однопользовательские режимы в Soul Calibur IV построены на коллекционировании всякого разного добра. Это основной мотив проходить этажи Tower of the Lost Souls и пропускать простыни текста в Story Mode. Во-первых, за победу вы получаете деньги – на них затем можно приобрести новых персонажей (в самом начале половина стандартных бойцов «закрыта»), шмотки, оружие, иллюстрации и промо-материалы. Во-вторых, бонусные герои открываются тогда, когда вы найдете и победите их в Story Mode. В-третьих, если вы часто используете того или иного бойца, он может получить новый уровень «стиля» – это открывает доступ к специальным навыкам в Character Creation. В-четвертых, время от времени вам попадаются новые типы шмоток (те, которые за деньги купить было нельзя). Коллекционирование идет быстро – так, за одно только полное прохождение Story Mode можно накопить денег на покупку шести-семи персонажей. Большая часть вещей достается сама собой – нужно просто играть и побеждать. Так что если приглашенные на SC-вечеринку застрянут в автомобильной пробке, скучать не придется. Даже если компьютерных противников вы давно уже делаете одной левой на уровне сложности Hard. Еще одно важное замечание: в теории новые виды шмоток (равно как и персонажей, вроде Йоды на PS3 и Вейдера на Xbox 360) издатель может выложить для скачивания, но на момент написания рецензии ничего такого объявлено не было.

Подводя итог, хочется сказать вот о чем. Мы пристально следили за тем, как к Soul Calibur IV отнесутся профессионалы на Западе. Пока им все нравится. Да, уже была найдена пара багов, которые в определенных условиях могут нарушить баланс (например, бесконечное комбо у Айви), но ничего критического пока нет. И в крайнем случае это можно будет исправить с помощью патчей. Так что Soul Calibur IV к нам пришел надолго и обязательно займет важное место в линейке современных файтингов (в отличие от Soul Calibur III). У него нет очевидных недостатков (хотя, конечно, хотелось бы увидеть CG-ролики, иллюстрирующие сюжет, еще пару-тройку новых героев, нормальную Ашлотту). Список пожеланий мы, конечно, составили, но это именно пожелания, не критика. Первый турнир в Москве должен пройти в конце августа, и сотрудники «СИ» непременно будут в нем участвовать. Рано или поздно наш журнал проведет и специальный чемпионат по Soul Calibur IV для читателей. Разумеется, мы притащим файтинг и на «Игромир». До встречи! СИ


МЕГАТЕСТ
AV-РЕСИВЕРЫ
DVDXPERT
8
ВЫБИРАЕМ ДОМАШНИЙ КИНОТЕАТР
АВГУСТ '08
МИССИЯ
ПЕРЕВЫПОЛНЕНА
АКУСТИКА
MISSION MV
ОТВРАЩЕНИЕ
ЗОЛОТАЯ КОЛЛЕКЦИЯ DVDXPERT КУЛЬТОВЫЕ ДРАМЫ
SAMSUNG

1


2




Игра продается онлайн
Sold online only

1 Типичная для игры сцена – половину экрана заслоняет спина персонажа, а другая половина так плохо освещена, что приходится действовать в буквальном смысле слова на ощупь.

2 Blood Curse не так уж часто балует пользователей столь идиллической картиной. Куда чаще вы будете вынуждены бродить в потемках, чувствуя за спиной дыхание очередного упыря.

3 После чудовищ Resident Evil и Silent Hill местные противники кажутся не столь уж отвратительными. Но напугать могут ничуть не хуже.

4 Узкий мост, к сожалению, оставляет мало пространства для маневра. Но перейти его все-таки необходимо.

5 Умение вовремя спрятаться в Blood Curse по-прежнему значит куда больше, чем меткость или физическая сила.

6 У врага – всего-навсего нож. Но у героя-то и того нет.

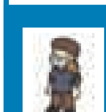
ХОРОШО

SIREN: BLOOD CURSE

ОДИН ИЗ САМЫХ НЕОДНОЗНАЧНЫХ ИНТЕРАКТИВНЫХ ТРИЛЛЕРОВ ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ ПЫТАЕТСЯ «ПОЙТИ В НАРОД».

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation 3
ЖАНР: action-adventure.horror.3D
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: SCEE, «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Sony Japan
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ОНЛАЙН: www.jp.playstation.com/scej/title/siren_nt



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

Первые две части Forbidden Siren были проектами довольно необычными, во многом оригинальными, но уж никак не рассчитанными на массовую популярность. Со случайным игроком они обходились крайне жестко, следуя неписаному правилу: взялся играть в survival horror, будь готов к суровым испытаниям. Даже среди умудренных опытом ветеранов нашлось немало тех, кто к подобному развитию событий оказался не готов. И незначительные уступки, на которые пошли разработчики в первом сиквеле, этого не исправили. Обе «Сирены» оказались развлечением исключительно «для своих». В то же время было в этих странноватых японских ужастиках нечто такое, что обеспечило их небольшой, но преданной армией поклонников. Нечто, непохожее на все то, что предлагали конкуренты по жанру – от непривычной беспомощности многих персонажей (раздражала она ужасно, но ведь и шевелить мозгами заставляла на полную катушку), до крайне своеобразного подхода к раскрытию сюжетной линии, повторить который так никто и не рискнул.

Увы, всего перечисленного явно не хватало, чтобы удержать сериал на финансовых волнах, и при создании Siren: Blood Curse в Sony решили немного изменить тактику. А заодно избавили новинку от прозябания на магазинных полках в компании чересчур агрессивных соперниц – на PS3 новая «Сирена» продается через сетевую службу PSN, превратившись в развлечение для тех избранных, что обеспечены широкополосным доступом в Интернет и кредитной картой. Стоило ли идти на такие уловки и чем же, кроме способа распространения, Blood Curse отличается от предшественниц? Читайте ниже.

А в животе у крокодила темно и тесно. И уныло

Управление и работа камеры в обеих Forbidden Siren всегда были поводом для раздражения. Управление отличалось некоторой нелогичностью, да вдобавок персонажи не слишком охотно слушались ваших команд; камера же то и дело подсовывала ничего не подозревающему игроку какие-то фантастические ракурсы, начисто лишавшие отважных первопроходцев ориентации во времени и пространстве. С чем придется столкнуться в Blood Curse? В целом, ситуация исправилась – и желание метнуть контроллер в ближайшую стену появляется не так уж часто. Однако и до идеала все еще очень далеко. Пока вы трусцой бегаете по еле освещенным тропинкам, спасаясь от очередного кровопийцы, никаких трудностей, вроде бы не возникает. Но попытка затеять с противником рукопашную (или же просто совершить резкий поворот и броситься в другом направлении) нередко оканчивается весьма плачевно. Камера, улучив момент, срывается с поводка – и в следую-


3


4



Зачем платить больше?

Замысел Sony продавать Siren: Blood Curse по частям открывает перед вероятным покупателем два пути. Один предполагает покупку эпизодов разрозненными «упаковками» – начав с первых трех. Второй рассчитан на приобретение всех двенадцати эпизодов разом. В чем хитрость? Растягивая «поход в магазин», вы сможете сэкономить, если игра вам по каким-то причинам не понравится, отказавшись от дальнейших приобретений, – но переплатите, если потом все-таки надумаете пройти Blood Curse до конца. Предпочтя второй путь, вы получите некоторую скидку за смелость, однако рискуете накачать за свои кровные девять гигабайт не больно-то нужного вам содержимого.




5


6

щий момент вы уже наносите удары вслепую, созерцая, к примеру, спину вашего подопечного или его недруга.
Как это ни странно, но упомянутые трудности дают о себе знать вне зависимости от выбранного вами положения камеры. И привинченный к плечу протагонистов «Тип А», и чуть менее назойливый и более удобный для обзора «Тип Б» одинаково склонны преподносить неприятные сюрпризы, заставляя вас постоянно испытывать острое чувство неуверенности в собственных силах. Мы уж не говорим о режиме от первого лица, способном вывести из равновесия даже самых спокойных флегматиков.
Другой повод для придирок – картинка на экране. Мы, разумеется, и не ждали технологического прорыва, но ведь вправе надеяться на ощутимый прирост в графике благодаря возможностям PS3! К сожалению, прогресс минимален. Несмотря на все попытки дизайнеров замаскировать недочеты традиционной нехваткой освещения, угловатые модели персонажей, грязноватые текстуры и в пиксели размазанная растительность постоянно лезут в кадр, прямо указывая на то, что определение «платформа нового поколения» многие понимают по-своему. Даже анимация – и та кажется топорной и примитивной, во всяком случае по меркам 2008-го года. В общем, мы вас предупредили. Хотите не только хлеба, но и зрелищ – берите Uncharted: Drake's Fortune, Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, Heavenly Sword, наконец. Жанры, конечно, разные, зато и претензий к увиденному не возникнет.

Эпизодическая темнота

Но если техническая сторона Blood Curse едва ли претендует на похвалу, то с игровым процессом все оказалось по-другому. Несмотря на несколько непрезентабельную внешность, новая «Сирена» увлекает не хуже старших сестер на PS2 – благо, авторы в который раз как следует поработали над сценарием, да и о прежних своих находках забывать не стали, добавив к ним кое-что новое. Без спорных решений не обошлось и здесь, хотя записывать ли их в «плюсы» или в «минусы», каждый для себя решит самостоятельно. Скажем, предложенная «эпизодическая» структура не только позволит, как и прежде, взглянуть на одни и те же события глазами сразу нескольких героев, как положительных, так и отрицательных, но и даст послабление тем, кто, столкнувшись с каким-нибудь непреодолимым препятствием, решит попробовать пройти другой, возможно более легкий, отрывок-эпизод. Нечто похожее мы совсем недавно наблюдали в Alone in the Dark – игре тоже весьма и весьма неоднозначной. Правда, там была возможность посмотреть содержание пропущенных фрагментов, тем самым восполнив информационный пробел и не потеряв нити повествования. В Blood Curse ничего такого делать не стали,

ВЕРДИКТ 7.5

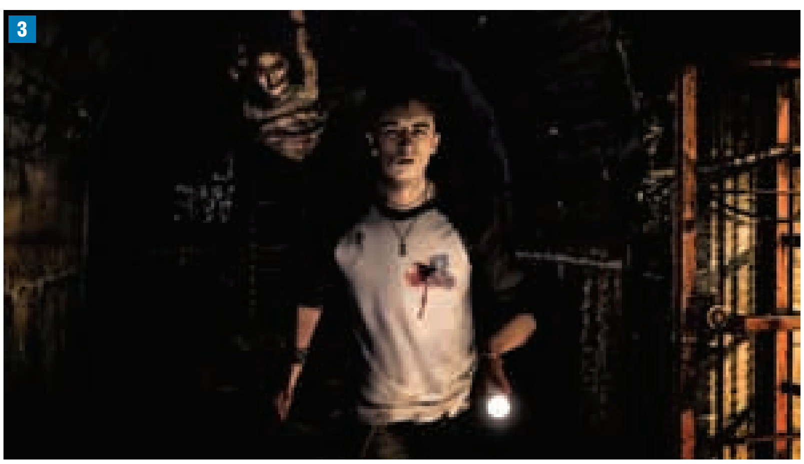
ПЛЮСЫ
Демократичный уровень сложности, удобная во многих ситуациях «эпизодическая» структура, интересный сюжет, традиционный акцент на головоломки.

МИНУСЫ
Неряшливая графика, по-прежнему далекое от идеала управление, строптивая камера, отказ от некоторых интересных идей прошлых серий.

РЕЗЮМЕ
По-прежнему «вещь в себе», у которой не так уж много общего с собратьями по жанру.


1


2


3

Хотя в Европе и США Blood Curse останется уделом тех, кто располагает доступом к PSN, в Японии, где сериал снискал заметно большую популярность, все двенадцать эпизодов игры можно приобрести и на традиционном Blu-ray. Который, к тому же, поступил в продажу на неделю раньше – к радости тех японских фанатов, которым не терпелось всласть испугаться. В то же время для Sony данный проект станет не первым и не последним, чьи продажи осуществляются в основном через PSN. Напомним, любой желающий мог аналогичным способом приобрести ставшую весьма популярной многопользовательскую Warhawk (хотя от Blu-ray в данном случае отказываться не стали), такая же судьба уготована новой части сериала SOCOM, а также долгожданной Wipeout HD, запуск которой совсем недавно сорвался из-за кое-каких «технических проблем» (читайте о них в новостях рубрики LNC). Тем самым корпорация как бы косвенно подтверждает: да, война новых дисковых форматов окончилась победой, но и о цифровой дистрибуции забывать никто не собирается – на тот случай, если Blu-ray не оправдает возложенных надежд и не сможет задавить непокорный DVD.



Многое в Blood Curse указывает на попытку ее создателей сделать игру привлекательной для широкой аудитории.

1 Крылатые недруги – едва ли не худшее, что есть в игре…

2 …а ведь они не только жужжат!

3 Вопреки нынешней моде выпускать на экран десятки монстров разом, в Blood Curse противники обычно нападают поодиночке или парами.

а потому желание облегчить себе жизнь может привести к тому, что вы со временем запутаетесь в происходящем, и очередной поворот сюжета просто-напросто потеряет для вас смысл.

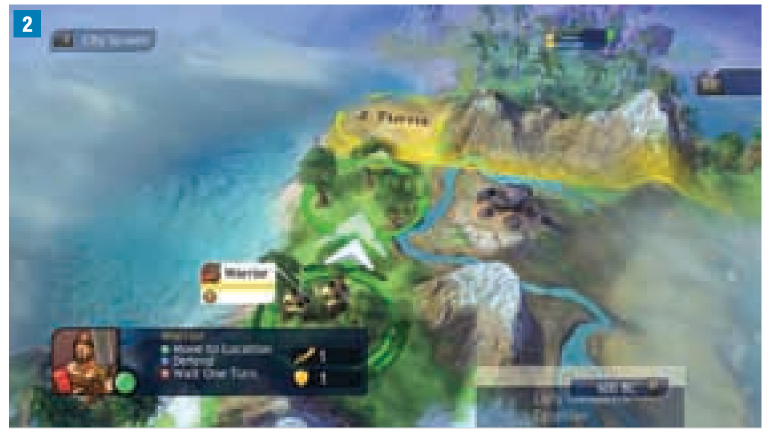
Другое спорное решение Sony Japan касается системы Sight-Jacking, некогда превратившейся в визитную карточку сериала. Напомним, что Sight-Jacking позволяла вам посмотреть на окружающий мир глазами противников, что, в свою очередь, открывало определенный простор для тактических маневров на местности – вовремя «прочитав мысли» очередного монстра, вы могли либо избежать крайне неприятной встречи с ним, отыскав обходной маршрут, либо как следует подготовиться к предстоящей схватке. В Blood Curse актуальность Sight-Jacking растаяла буквально на глазах – главным образом, благодаря заметно присмиревшему уровню сложности. Даже если супостат умудрился застать вас врасплох, у героя почти всегда есть время обратиться в бегство, либо проскочить мимо не слишком сообразительного чудища. И в том, и в другом случае вы не застрахованы от пули в спину, но это не беда: убойная сила огнестрельного оружия нынче уже не та, что прежде. Или новое поколение заблудившихся на проклятом острове неудачников может похвастать куда более крепким здоровьем… С другой стороны, полагаться на него все-таки особенно не стоит. Как ни крути, сила не на вашей стороне, численное преимущество – тоже. И решение лишний раз показаться на глаза какому-нибудь Сибито порой приводит к хорошей нервотрепке, а то и вовсе – к гибели вашего персонажа.

К слову, о последствиях, а заодно и причинах. Точнее, о заданиях и способах их выполнения. Специальные пометки на внутриигровой карте непременно укажут, *куда* именно вам следует идти, а нередко еще и дадут точную информацию, *где* удастся заполучить нужный для дальнейшего прохождения предмет. Одного не ждите от Blood Curse – подсказок, КАК добиться желаемого результата. Редкие подсказки обычно только запутывают картину происходящего, от немногочисленных NPC вообще нет никакого толку – наоборот, сплошной дискомфорт. Лучше положитесь на собственные силы и сообразительность – быстрее разберетесь, что к чему.

Бюджетное решение

Многое в Blood Curse указывает на попытку ее создателей извлечь урок из прошлых ошибок и сделать игру привлекательной для широкой аудитории. Результат, правда, получился скорее противоположным. Третья «Сирена», предполагаем, отпугнет новичков так же, как отпугивали первые две, но при этом едва ли сможет оправдать ожидания уже обретенных ранее поклонников. Поиск компромиссов заметно отразился на уровне сложности и нелинейности прохождения – а «хардкорщики», как известно, редко прощают и то, и другое. СИ









1 Запуск баллистических ракет означает большие проблемы для кого-то из соседей.

2 Указав отряду пункт назначения, вы сразу же увидите, сколько ходов понадобится, чтобы до него добраться.

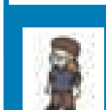
3 Очередному географическому открытию можно присвоить либо какое-нибудь известное еще со школьных времен название, либо придумать что-то свое.

4 Варваров традиционно выбирать нельзя – они так и остаются «темной лошадкой», мешающей всем участникам.

5 Боевые подразделения со временем набирают опыт и становятся сильнее. Что, впрочем, едва ли сделает всадников достойной альтернативой танку.

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 3, Xbox 360
- **ЖАНР:** strategy.turn-based.3D
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** 2K Games
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Firaxis
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** Xbox 360
- **ОНЛАЙН:** www.civilizationrevolution.com



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION

РЕВОЛЮЦИЯ С ЧЕЛОВЕЧЕСКИМ ЛИЦОМ.

Великая «Цивилизация» гениального Сида Мейера – эксклюзивно для консолей? Не так давно никто бы в такое не поверил. Фантастика почище любых зеленых человечков! Однако создатель одного из самых известных игровых сериалов современности рассудил иначе (возможно, не без помощи со стороны озадаченных заработком издателей), и в результате Civilization: Revolution за весьма короткий срок из мифа превратилась в реальность. Причем на нескольких платформах сразу – неумолимый прогресс настиг не только могучие PlayStation и Xbox 360, но и не обошел стороной карманную Nintendo DS. Повод для праздничного фейерверка? Для кого-то – возможно. Однако, забегая вперед, предупредим: консольная Civilization, в силу многих причин, понравится далеко не всем. Попробуем разобраться почему.

Геополитическая азбука

Приятно, знаете ли, убедить окружающих в том, что они стали свидетелями чего-то революционного, но в нашем случае слово «Revolution» в названии игры едва ли уместно. Это детище Мейера появилось на свет не для того, чтобы в корне изменить дальнейшую судьбу сериала; у него другая задача – приобщить к «Цивилизации» новых поклонников из числа тех, кто до сих пор предпочитал тьму грязных пещер свету просвещения. Те же, кто еще в 1991 году успел приобщиться к великому, вероятно, посчитают Revolution слишком простой, слишком «автоматизированной», да, пожалуй, еще и слишком быстрой – и, вместе с тем, поверхностной. Перед нами, дамы и господа, не игра, но обширный, досконально продуманный режим Tutorial, призванный ознакомить каждого желающего с основами геополитики и макроэкономики.

Начинать, разумеется, придется с малого – крошечной деревеньки (городом огороженное частоколом стойбище называть стыдно) и пары-тройки нестриженых дикарей, потенциальных пращуров будущей многомиллионной нации. К слову, о нациях. По старой-доброй традиции вам предлагают выбрать, кем управлять, и, стоит отметить, список довольно обширен. К вашим услугам шестнадцать народов и, соответственно, шестнадцать правителей, в чьих рядах нашлось место и непременному президенту Линкольну (он в Civilization появляется чаще, чем на долларовых купюрах), и русской императрице немецкого происхождения Екатерине II. Последняя, кстати, время от времени пытается разговаривать на великом и могучем, но тлетворное влияние Запада дает о себе знать – разобрать бормотание венценосной особы едва ли получится. Как бы то ни было, выбор той или иной национальности определяет, какими бонусами вы будете располагать на началь-

3



4



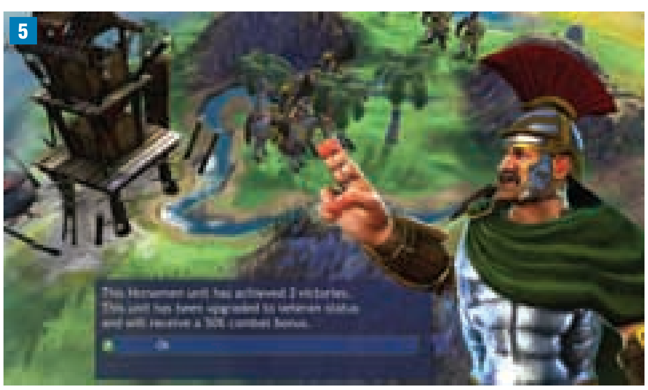
Пробы пера

Хотя Revolution стала первым представителем своего славного рода, созданным специально для консолей, это отнюдь не первая часть Civilization, попытавшаяся проявить себя на консольном поприще. Например, оригинальная Civilization в свое время успела добраться до Super Nintendo, а закончила мультиплатформенное путешествие и вовсе на N-Gage – где чувствовала себя не так уж плохо. Ее продолжению, Civilization II, также стало тесновато на PC, и, немного погодя, игру выпустили на PS one. К сожалению, там ее судьба оказалась незавидной: основная аудитория платформы стратегиями не интересовалась, и до цивилизованного Сида Мейера ей не было никакого дела. Столь холодный прием надолго отбил у разработчиков и издателей желание искать поклонников на «чужой» территории – выпущенные позднее Civilization III и Civilization IV в сторону консолей даже не смотрели. Впрочем, и другие детища Мейера в жанре глобальных стратегий, вроде слегка подзабытой сейчас Alpha Centauri, не рисковали пускаться на подобные авантюры. Теперь это уже история.





5





ных этапах (например, дополнительный отряд разведчиков), и в чем сможете получить превосходство над соперниками в долгосрочной перспективе (скажем, торговля или добыча полезных ископаемых).

Он ваш сосед!

Впрочем, не нужно возлагать большие надежды на заявленные преимущества: в конечном счете успех или провал будет зависеть исключительно от вашего умения направить развитие подотчетной социально-экономической системы в нужное русло, вовремя находя выход из многочисленных кризисных ситуаций. А они не заставят себя ждать. Наиболее распространенная трудность – испорченные взаимоотношения с соседями. Увы, никто не желает жить «в тесноте да не в обиде», даже если речь идет не о коммунальной квартире, а о целом материке. Англичане и немцы, французы и греки, даже зулусы – и те жаждут мирового господства! И, рано или поздно, наверняка примутся пакостить, презрев любые соглашения и пакты. Прямая дорога к военному конфликту – банальный шантаж и вымогательство. Один начинает требовать денег, другой изъявляет желание узнать секрет какой-нибудь передовой технологии (автор обзора однажды был вынужден, скрепя сердце, рассказать все, что знал о гончарном ремесле), третий недвусмысленно намекает на собственные планы расширить подконтрольную территорию за счет ВАШИХ городов. Отказ почти неизбежно ведет к разрыву дипломатических отношений, а вместе с ним – к появлению неприятельских копейщиков (катапульт, танков – нужное подчеркнуть) у ваших границ. Что же делать, чтобы предотвратить столь неблагоприятное развитие событий? Как выпутаться? Способ номер один – заранее настроить экономику на милитаристский лад, сначала форсировав изучение необходимых технологий, а после – наладив набор рекрутов и производство военной техники. Но этого мало. Чтобы закрепить успех, нужно вовремя перехватить у вероятного противника инициативу – то есть атаковать первым. А дальше всеми силами удерживать превосходство на суше, на море и в воздухе, пресекая любые попытки к контрнаступлению. Неплохая тактика, согласны? Но, выбирая путь неукротимого военного лидера, вы почти наверняка обрекаете себя на вечные пограничные неурядицы, которые непременно скажутся и на обстановке внутри государства. Способ номер два – облюбовать (точнее, получить с легкой руки «компьютера») тихий уголок вдали от остальных участников большой гонки и сконцентрировать внимание на культурном развитии, на всю катушку вкладываясь во всевозможные науки, философские и религиозные учения. Таким образом вы обеспечите себе не силовое, но

ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ 8.0

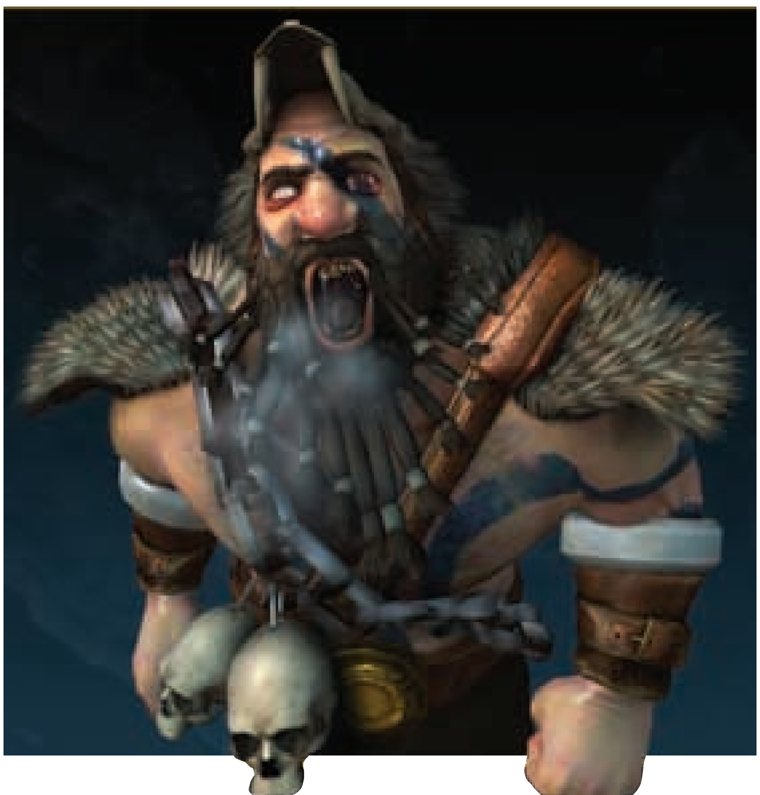
ПЛЮСЫ +
Традиционно нелинейный геймплей, самодостаточная система развития выбранной цивилизации, удобный интерфейс и презентабельная внешность.

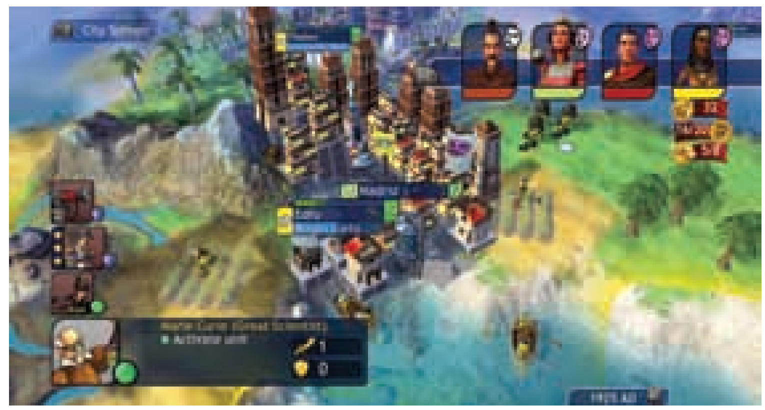
МИНУСЫ –
Игровому процессу не хватает многих нюансов PC-предшественниц, а возможность чересчур быстрого развития делает игру слегка однообразной.

РЕЗЮМЕ
Вполне удачная попытка адаптировать Civilization для консолей. Тем не менее, некоторые решения авторов скорее отпугнут старых поклонников, чем привлекут новых.









Авторы Civilization Revolution очень боялись, что игра окажется чересчур сложной для рядового владельца консоли.



Недолет

Кроме благополучно добравшихся до магазинных полок версий Civilization Revolution для PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo DS, студия Firaxis планировала выпустить игру на Nintendo Wii. Однако проект застрял на полпути, и его судьба сейчас остается загадкой. Возможно, этой версии Civilization Revolution еще дадут «зеленый свет», если продажи ее более удачливых родственниц окажутся достаточно убедительными. А вот от разработки еще одной версии, для PSP, отказались по иной причине – не хватило сотрудников.

1 **Чем большую территорию вы исследуете на ранних этапах игры, тем раньше будете узнавать, где можно поживиться, и откуда приближается вероятный противник.**

2 **Неумение или нежелание поспевать за прогрессом может привести к тому, что ваши парусники столкнутся в открытом море с почти неуязвимыми для них броненосцами.**

интеллектуальное превосходство. А оно, между прочим, тоже дорогого стоит. Минусы пацифистского подхода очевидны: не слишком сильная армия может в решающий момент не справиться с угрозой извне, и ваши прекрасные высокоразвитые города превратятся в легкую добычу для успевших обзавестись ядерными боеголовками варваров.
Разумеется, никто не мешает вам отыскать некую «золотую» середину, попытавшись соединить философские изыскания со строительством линкоров. Но, как показывает опыт, компромисс не всегда дает желаемые результаты.

Всеобщая автоматизация

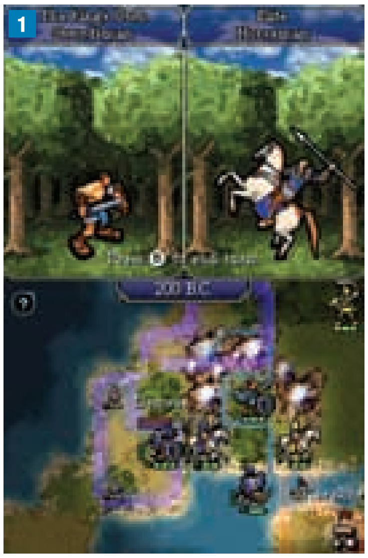
Авторы Civilization Revolution очень боялись, что игра окажется чересчур сложной для рядового владельца консоли. Вероятно, они также опасались, что упомянутый рядовой владелец не отличается терпением (либо слишком занят), а потому не в состоянии потратить на развитие виртуального государства пару дней. Итог? Иные умельцы умудряются добиться желаемого в Civilization Revolution не то что за часы – за минуты! И это, учтите, при «пошаговости» всего и вся! Такая реактивность поначалу развлекает и даже пробуждает здоровый азарт – уложился в два часа, так, может, получится управиться и за час, а то и быстрее? К сожалению, строительство мирового социализма на скорость быстро приедается; хочется какой-то основательности, размеренности, а не безумного галопа в погоне за очередным открытием. Вдобавок, не покидает ощущение, будто собственно к процессу Игры мы так и не были допущены. Да, глава государства волен определять, в каком направлении развивается страна; да, он может начать войну или заключить мирное соглашение. Но, субъективно, Civilization Revolution катастрофически не хватает десятков и сотен мелочей, из которых во многом складывался геймплей ее PC-сородичей. Становится ли она от этого плохой игрой? Ни в коем случае! Скорее, претендует на звание экзотического развлечения для узкого круга ценителей. Либо, как мы уже предполагали выше, станет пособием для начинающих – эдаким «трамплином» перед знакомством… ну хотя бы с той же Civilization IV или грядущей Civilization IV: Colonization.

Цивилизованный подход

Пора подводить итог. Попытка сделать специальную консольную «Цивилизацию», в общем и целом, вполне удалась: Revolution имеет неплохие шансы дать начало самостоятельному сериалу, развитие которого, быть может, пойдет в каком-то новом, пока не слишком предсказуемом направлении. В то же время сейчас игра находится в довольно-таки уязвимом положении: не отказываясь от наследия предшественниц, она старается понравиться тем, кто к подобным играм до сих пор оставался равнодушным. Что из этого получится, мы, скорее всего, узнаем уже в ближайшие год-полтора. СИ

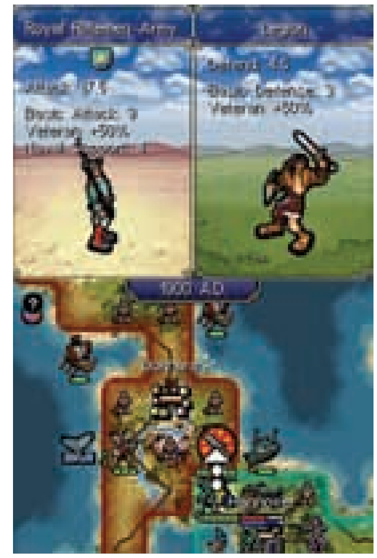


С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ
СТАЛО СКУЧНО?
Играй просто!
GamePost
PlayStation 2 Slim
5200 р.
4810 р. *
Nintendo DS Lite
5980 р.
5460 р. *
Xbox 360 Premium HDMI RUS
12220 р.
Sony PSP Slim Base Pack Black (PSP-2008/Rus)
7930 р.
Sony PlayStation 3 (40 Gb) Rus
15990 р.
15210 р. *
Nintendo Wii
9984 р.
* Цена при покупке 3-х игр!
НЕ ПОРА ЛИ
СМЕНИТЬ ИГРУ?
* Огромный выбор компью-терных игр
* Игры для всех современных приставок
* Книги прохождений, саундтреки, сувенирная продукция
Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru
Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы









ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Nintendo DS

ЖАНР:
strategy.turn-based

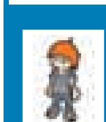
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Take-Two

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клаб»

РАЗРАБОТЧИК:
Firaxis

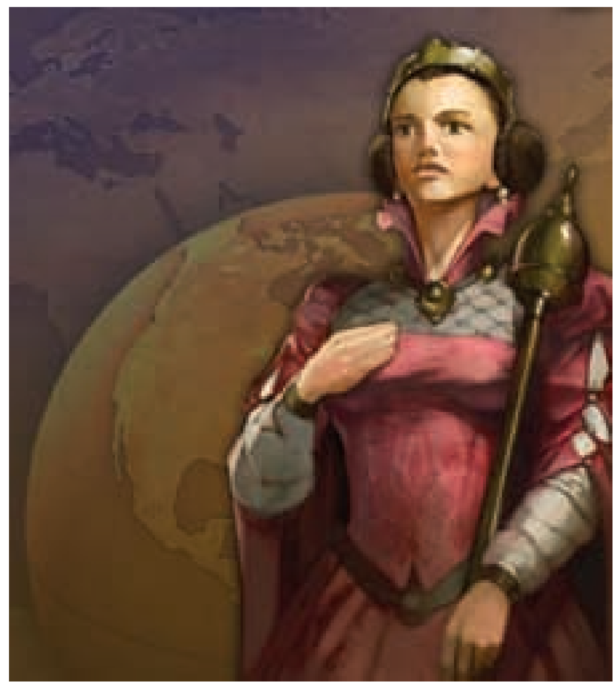
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4

ОНЛАЙН:
http://civilizationrevolution.com



Автор:
Константин Говорун
wren@gameland.ru





1 Конница, как водится, передвигается в два раза быстрее пехоты. Да и атака у нее обычно побольше.

2 Танки появляются ближе к концу игры и становятся главным атакующим юнитом на земле. С ними хорошо бороться с помощью авиации (см. следующую картинку).

3 Скроллить нижний экран можно как кнопками, так и стилусом (первое удобнее).

4 Границы культурного влияния полезно расширять. Если внутрь их попадет вражеский город, его жители могут сами сдать вам ключи от ворот.

SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION

ОТЛИЧНО

ХОТИТЕ НАСЛАДИТЬСЯ CIVILIZATION: REVOLUTION? НЕОБЯЗАТЕЛЬНО ПОКУПАТЬ XBOX 360 И PS3.

Картридж с Civilization: Revolution я купил в Лос-Анджелесе, аккурат после E3, – чтобы было чем заняться в самолете по пути домой. Аккумуляторов DS хватило ровно на то, чтобы попробовать несколько сценариев, изучить игру, а затем пройти ее на «императорском» уровне сложности. Уже в Москве я посмотрел на «старшую» версию и был приятно удивлен: отличий нет вообще никаких. Кроме графики, конечно. Карта мира в DS-«Цивилизации» двухмерна, хотя бои отображаются отдельно, на верхнем экране, и в объеме.

Управление на DS чуть более удобное, чем на PS3 и Xbox 360, а все благодаря стилусу. Им можно тыкать в окопавшиеся юниты – это гораздо быстрее, чем добираться до них кнопками. Но, что самое главное, именно на DS все упрощения, о которых написал автор рецензии на старшую версию, кажутся уместными. Крыша бы поехала, заставь меня разработчики бороться с восстаниями, отслеживать количество еды в каждом городе и тратить сорок ходов на производство одного рыцаря. Civilization Revolution – отличный выбор для геймеров, десять раз прошедших Advance Wars и желающих попробовать что-нибудь новое. При этом игра не столь занудна, как Battles of Prince of Persia, и не заставляет придерживаться одной сюжетной линии и отыгрывать заранее придуманный набор битв. Как и в любой другой «Цивилизации», вы вольны выбрать путь развития нации. Я во время своего межконтинентального перелета в итоге одержал культурную победу – набрал двадцать чудес света, знаменитых людей и переманенных на свою сторону вражеских городов. Что особенно приятно, искусственный интеллект довольно смышлен и не злоупотребляет читерством.

Я не заметил, чтобы страны под руководством AI при прочих равных развивались ускоренными темпами (чем грешили ранние игры сериала на PC). В сражениях компьютер также играет не сильно глупее, чем люди.

О чем в обзоре старшей версии не написано, так это о том, что в Civilization Revolution все очень весело. Набрав опыт, отряды могут получить спецспособности, которые, в свою очередь, влияют на… их название. В итоге в вашем распоряжении может оказаться Ninja Cossack Horseman Army или Stealth Knights Army. Если вы перешли в индустриальную эпоху, а рыцари еще остались, то они могут обзавестись еще и… командиром, разъезжающим на броневике. Ну и, как вы могли заметить на иллюстрациях, лидеры наций очень колоритно выглядят. Кто-то может сказать, что грудь Екатерины Великой достойна того, чтобы царицу сделали секретным персонажем Soul Calibur IV, но я бы скорее сравнил ее с дешевыми шлюхами из фэнтезийных компьютерных RPG. Конечно, и первая Civilization на PC не страдала излишней серьезностью, но новая часть – отличный пример игры, которая издевается сама над собой. И это прекрасно. СИ

ВЕРДИКТ
8.5

ПЛЮСЫ
Милая графика, удобное управление, умный AI, интересная игровая механика.

МИНУСЫ
Игра может надоесть после двух-трех полных прохождений, бои слишком примитивны.

РЕЗЮМЕ
Отличная приставочная версия Civilization, однако ее стоило бы сделать чуть посложнее и разнообразнее.


КРИС КАСПЕРСКИ VS ЕВГЕНИЙ КАСПЕРСКИЙ СТР. 74
ЖУРНАЛ ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ
WWW.XAKEP.RU
ХАКЕР
АВГУСТ 08 (116) 2008
Привет, банк
ТУПЫЕ БАГИ САЙТА privatbankvip.com.ua
СТР.62
Атака iPhone
УДАЛЕННОЕ ОБНАРУЖЕНИЕ И ВЗЛОМ ТЕЛЕФОНОВ ОТ APPLE
СТР.54
(game)land hi-fun media
publishing for enthusiasts
УДАЛЕНКА ПО-ХАКЕРСКИ
НОВЫЕ СПОСОБЫ ПОДКЛЮЧЕНИЯ К УДАЛЕННОМУ РАБОЧЕМУ СТОЛУ
СТР.32
Без окон, без дверей
WINDOWS 2008 SERVER CORE: WINDOWS БЕЗ ГРАФИЧЕСКОЙ ОБОЛОЧКИ
СТР.116
ТРОЯНСКИЙ КОНЬ В PHPMYFAQ
МАССОВОЕ ПРОТРОЯНИВАНИЕ ПОПУЛЯРНОГО ДВИЖКА
СТР.50
ПОБЕЖДАЕМ ВИРУСЫ В НИКСАХ
ИЗУЧАЕМ СВОБОДНЫЙ АНТИВИРУС CLAMAV
СТР.80
Слоеный VPN
ПОДНИМАЕМ VPN-СЕРВЕР НА WINDOWS SERVER 2008
СТР.122





Кампаний в игре три. В двух из них показан разделенный мир – Россия расколота на несколько частей, США вообще распались на отдельные штаты, да и Европе не слишком повезло (одних Италий четыре штуки). В третьей же политическая карта планеты почти на 100% совпадает с современной. Для тех, кому этого не хватит, есть еще сценарии (в основном крутящиеся вокруг двух тем – объединения распавшихся стран и войн с соседями).





На своей территории можно возводить огромнейшее количество зданий – индустриальные центры и военные базы, космодромы и лаборатории, электростанции и туристические аттракционы. Пожалуй, строения и дороги – то, что все-таки может занять игрока в мирный период. Если бы этого компонента не было, пришлось бы Supreme Ruler 2020 отправиться в утиль.

1 Вот интересно, Китай, Россия, США распались. А Бельгия, раздираемая конфликтами на две части, едина и даже присоединила Люксембург.

2 А вот и столица нашей Родины. Увы, Кремля снова на карте не видно – города, как и в Geo-Political Simulator, смотрятся безлико.

3 Россия расколота на несколько стран. Что ж, выберем Московию (кстати, вернувшуюся к коммунистическому прошлому) и попытаемся восстановить СССР.

4 Первая же война (с соседней Беларусью) едва не окончилась поражением. Но мы с честью выйдем из этого испытания, вот только подтянем подкрепления и нанесем массированный авиаудар по защищающимся.

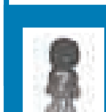
SUPREME RULER 2020

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ЗАВОЮЕМ МИР… МЕДЛЕННО И ПЕЧАЛЬНО.

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy.real-time.modern
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Paradox
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»/snowball.ru
- **РАЗРАБОТЧИК:** BattleGoat
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 1 ГГц, 512 RAM, 32 VRAM
- **ОНЛАЙН:** www.battlegoat.com/supreme_2020.php



Автор:
Андрей «Morgul» Окушко
morgul@gameland.ru

Создание хитовых глобальных стратегий по современности и ближайшему будущему пока для разработчиков является делом сложным. По крайней мере, скромный успех двух частей SuperPower и недавнего Geo-Political Simulator можно охарактеризовать лишь фразой «на безрыбье и рак рыба». Казалось, что уж Supreme Ruler 2020 от BattleGoat под патронатом самой Paradox (специалиста в поджанре) суждена долгая и успешная жизнь на винчестерах. Увы, мечтаньям сбыться вновь не суждено.

Даже если забыть о таких вещах, как заторможенность работы (можно не ставить игру на паузу, а свернуть и спокойно заниматься другими делами, изредка проверяя, что творится в мире) или внешний вид (не приближайте камеру к земле!), недостатков все равно найдется масса.

Возьмем войну. С одной стороны, невероятное разнообразие отрядов; с другой, если хотите победить в серьезном противостоянии, придется попотеть. Хотя бы потому, что военный министр, на которого можно переложить обязанности по управлению армиями, туп до невозможности. А самостоятельно распоряжаться даже тысячей батальонов (и/или эскадрилий) – дело сложное и хлопотное. И ведь затоптать врага при помощи раша не выйдет – завязнете в обороне (уж чему-чему, а этому AI научить сподобились), потеряете лучшие части и получите перерастание войны в позиционную с непредсказуемым (чаще всего – печальным) исходом. Вот так вот командуешь лично всем и думаешь: «Неужели сложно было привнести в это дело хоть капельку автоматизации?». Ведь в Geo-Political Simulator «железный друг» в качестве нашего помощника действовал весьма успешно. Но здесь вам не тут, и «бремя побеждать» придется взять на себя.

К счастью, война осталась единственной сферой жизни, требующей неусыпного внимания. А вот с экономикой дела обстоят проще – достаточно обеспечить постоянный приток ресурсов, озаботиться продажей населению всяких там кастрюль и детских колясок (объединенных в категорию «потребительские товары»), установить бесперебойную работу других отраслей да периодически повышать или снижать расходы на социальные нужды или налоги. Тут тоже хватает частностей, но все в меру, не так, как с управлением войсками.

А что же с внутренней политикой? Нет ее. Практически совсем. Присутствует некий рейтинг доверия населения к правительству, но добиться, чтобы руководителя государства свергли, автору статьи не удалось (поверьте, я очень-очень старался). Увы, это обедняет игру, позволяя творить с народом практически все что угодно. И реальным сдерживающим фактором становятся лишь другие государства.

Но и с ними дела обстоят не так, как в жизни. Если удастся атаковать и быстро захватить какую-





5 Характеристики отрядов можно повышать с помощью исследований. Главное – верно выбрать технологию, нужную в данный момент.

6 Остановить эту силищу Литва не в состоянии и скоро она войдет в состав нашей страны. Заодно и выход к морю появится – сколько уже можно жить без подлодок и авианосцев?





7 Сезонная миграция танков. Она же – подготовка к захвату Эстонии. А после придет и очередь Санкт-Петербурга.

8 Ответственный за разведку министр обычно справляется со своей задачей неплохо. Хотя бы потому, что работать ему приходится крайне мало – враги шпионажем заниматься отказываются.





Самая выгодная стратегия состоит из двух шагов – долгого развития и войны «один против всех».

нибудь страну (на старте это реально), агрессора лишь пожурят. Зато уже следующий удар почти наверняка повлечет за собой исключение из ООН. И пусть эта организация в игре не выполняет практически никаких функций (история здешнего мира объясняет почему), настоящая опасность в том, что государству-изгою может объявить войну какая-нибудь там Боливия или Руанда, с которой вы не граничите. А пока будете думать, как добраться до наглеца и всыпать ему по первое число, к конфликту подключится еще пара десятков участников (не на вашей стороне), и вот тогда положение станет критическим. Ведь заключить мир в такой ситуации архисложно, и остается воевать до последнего. Победа достижима, но одержать ее невероятно трудно. Да, справиться с AI можно. Поспособствует в этом тактика блицкрига и глупость искусственного интеллекта. Если не спешить с боями лет пять-десять, поднимая экономику, наращивая военную мощь и исследуя технологии (коих здесь выше крыши – от новейших материалов до невероятного количества моделей юнитов), нетрудно собрать армию, способную подавить любое сопротивление в считанные дни. Ведь AI не строит юнитов (кроме пехотных гарнизонов в городах), и даже армия какого-нибудь Бутана способна обскакать Соединенные Штаты как количественно, так и качественно (пусть в отдаленной перспективе, но все же). Да и с экономикой компьютерные соперники редко дружат, то залезая в долги по самые уши, то просто накапливая деньги на счете непонятно зачем.

Вот и получается, что самая выгодная стратегия состоит из двух шагов – долгого развития и войны «один против всех». Но выбрав ее, вы столкнетесь с другой проблемой – что делать на первой стадии? Развлечений в Supreme Ruler 2020 явно не хватает. Следить за мировой политикой скучно – на планете редко что-то происходит. ООН – фикция (а других международных организаций вообще нет), внутренняя политика отсутствует, а экономика нуждается лишь в легких корректировках. Остается развлекать себя заключением договоров с другими странами, подписанием торговых контрактов да строительством всяких там электростанций, научных центров, военных баз и прочего (еще один неплохо выполненный компонент игры, за который стоит поблагодарить разработчиков). Но для полного счастья этого все-таки мало. СИ

ВЕРДИКТ 6.5

ПЛЮСЫ +
Богатый выбор построек, технологий и юнитов; простая в освоении, но действенная экономическая система; огромный выбор стран для управления.

МИНУСЫ –
Слабый AI; недоработанная система международных отношений; излишне детализированные военные действия; устаревшая графика.

РЕЗЮМЕ
Не ладится что-то у разработчиков с глобальными стратегиями по современному миру. Вот и Supreme Ruler 2020 откровением не стала. А ведь могла бы…

1

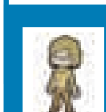

2


В разработке игры активное участие принимала питерская студия Creat. Впрочем, и проект, и студия, скорее, ориентированы на внешние рынки, поэтому родные березки хитиновым героям вроде как и не родные. Пришлось локализаторам делать «обратный перевод». На великом и могучем «Насекопы» почему-то приобрели мультяшный, детский оттенок. Roachy превратился в нежного Таракушу, пропали ассоциации имени героини со словом «личинка» (Chrysalis), речь ее стала более «сказочной» в противовес хрипловатому нуарному голосу английской актрисы. Услышать его можно в самой игре – кое-где остались не вычищены незначительные междометия.



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
action-adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Gamecock
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
Crackpoint/Creat
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.5 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
ОНЛАЙН:
nasecops.games.1c.ru



Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

INSECTICIDE. EPISODE 1 (НАСЕКОПЫ. ЧАСТЬ I)

НУАР ПОД МУХОЙ.

Большим успехом у рецензентов компьютерных игр пользуется присказка про что-нибудь «для бедных». То и дело очередной проект «с претензиями», но без должного бюджета получает унизительный ярлык. «Crysis для бедных» или «WoW для бедных» можно найти на страницах любого тематического издания. Ирония в том, что часто авторов не нужно понимать буквально, даже если они сами того хотят. Например, если кто-нибудь вздумает так охарактеризовать «Насекопов». А подобное вполне может произойти! Придирчивый журналист оглядит неказистых членистоногих с ног до головы да и засунет, зевнув, диск на дальнюю полку. Хорошо, коли процедит сквозь зубы: «А, Beyond Good and Evil для бедных», и то, если вспомнит, что – ну надо же! – когда-то была такая эстетская игра. А то и не вспомнит, а просто лениво отмахнется: «Нелепое смешение жанров».
Может быть, и нелепое. Может быть, и бюджет у игры был скромным. Не станем считать чужие деньги, это невежливо даже для нищих. Но бедные любители зеленогубых брюнеток бедны вовсе не деньгами в кошельке, а впечатлениями. Слабая надежда, одинокий рекламный ролик, показывает им совсем другого Пейджа, а не того, которого они знают и любят. Где милая угловатость обделенной полигонами модели? Где дивный изумрудный отсвет на всем и на всех, где сумасшедший, полный странной жизни мир? Пустыня и комары не в счет. Нету. И правильно. Все это, слегка подрастекшись по дороге, слилось по секретным трубам игроразработчиков прямо в канализацию к «Насекопам».

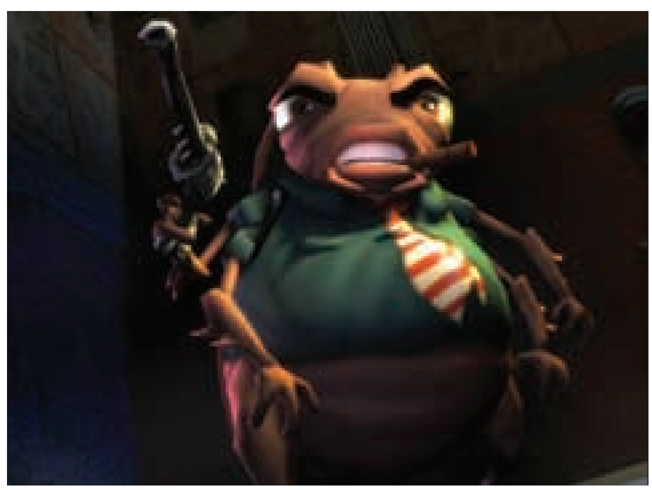
Мы и мир

Итак. Неопределенное будущее. Насекомые эволюционировали и превратились в доминирующий вид, явно позаимствовав некоторые гены у теплокровных (как – не уточняется), а гоминиды влачат жалкое существование в защитных скафандрах и похожи на людей не более, чем Пейдж на Волочкову. В наследство новым хозяевам Земли достались урбанизированные города, в одном из которых и происходит действие. Детективы местного полицейского участка расследуют таинственное убийство помощника руководителя мегакорпорации, производящей суперпопулярную газировку «Нектарола». Да, хозяйка бизнеса – настоящая пчеломатка. А детективы – таракан и... и...
В этом-то и есть вся интрига. Нам очень часто и безыскусно напоминают о таинственном происхождении Крис Лист, четвероногой девушки-следователя – едва ли не чаще, чем в свое время кормили загадками из биографии Джейд.
Недосказанность ужасно раздражает. Впрочем, чего ждать от эпизода, уместившегося всего на одном CD (да-да, вы не ослышались, именно CD!)? Какие-то на-









1 В четыре руки можно заполнить куда больше дурацких бюрократических отчетов.

2 Главная героиня относится к тому же типу дам, что и Джейд, и Аликс из Half-Life. Именно эти брюнетки в коротких курточках и обтягивающих брючках как-то были названы нашим журналом самым распространенным типажом нестандартной героини.

3 К сожалению, персонажи очень бедно анимированы, особенно заметно это в долгих диалогах. Стоит какая-нибудь букашка и без конца однообразно машет лапкой... Даже главной героине не повезло.

4 У экшн-уровней очень интересная «география».

дежды он оправдывает, другие, наоборот, жестоко разбивает.

Антиутопия

Из приятных неожиданностей – здесь очень много роликов для такого маленького фрагмента истории, и все они, пусть и не блещут высоким разрешением, сделаны отлично. Дизайн персонажей и зеленая дымка вокруг постоянно заставляют вспоминать Хиллис. Даром, что герои – сплошь тараканы, жуки и улитки. Персонажи в меру характерны, в меру колоритны, загадки в экшн-сценах, особенно перед самым концом, радуют смелыми пространственными решениями. Из раздражающих моментов запоминается дурная логика в спокойных эпизодах. Действие строго поделено на миссии двух видов. В «классических квестовых» Крис медленно и занудно перемещается по маленькому уровню, ищет и применяет предметы, говорит с персонажами. В сценах со стрельбой уровни побольше, загадки подинамичнее, зато и управиться с четвероногой охранницей правопорядка куда сложнее. Переход между стилями управления и игровыми задачами довольно резкий и неудобный, только ролики немного сглаживают разницу.

И еще о грустном

Так вот, эпизоды со сбором предметов щеголяют занудствами, вроде: «нельзя автоматически повесить нужное объявление на доску, под него годится только узенький участок, и узнаете вы об этом лишь экспериментально». Неудивительно, что по Интернету тут и там предлагают приобрести полное прохождение за 10 баксов! Впрочем, покупать солюшен – только удовольствие себе портить, ибо игра, как уже было сказано, безобразно коротка. Три спокойных эпизода, да четыре погони – все удовольствие. И знать о том, как и зачем все получилось, в конце вы будете не больше, чем в начале. По зрелом размышлении, перед нами не самостоятельная игра, даже не часть сериала, а, скорее, платная демоверсия. Возможно, создатели хотели использовать схему, по которой выходили приключения Сэма и Макса, однако с масштабными загадками биографии Крис подобные ориентиры не сочетаются. Истории явно не хватает хоть какой-то законченности: игрока заинтриговывают по самые уши, и так же стремительно вышвыривают обратно в недостаточно зелено-блестящую повседневность.

Впрочем, продолжение уже обещано. И если первый эпизод «Насекопов», несомненно, не конкурент старушке Beyond Good and Evil, то проясняющие сюжет дополнения (а лучше бы сразу полное изложение всей истории), могут потягаться с ветераном за внимание и любовь фанатов изумрудных антиутопий. СИ

ВЕРДИКТ 6.5

ПЛЮСЫ
Визуальный стиль, интересный мир, любопытные пространственные головоломки, многообещающий сюжет.

МИНУСЫ
Путаное и недосказанное повествование, дыры в сюжете, занудные поиски предметов, неподатливое управление.

РЕЗЮМЕ
Больше похоже на продающуюся отдельно демоверсию игры (прямо как на консолях), чем на полноценный законченный продукт.



В качестве полезного новшества авторы игры предлагают менять отряду тип строя. Честно говоря, плюс странный для стратегии с огневым боем. Автору этих строк поначалу удалось придумать только два вида строя, используемого в современной войне: боевые группы и архаичные цепи... Но, может, они способны залегать и маскироваться? А вот и нет! Мы имеем очень удобный инструмент для изменения глубины и ширины построения – то есть отряд легко развернуть в линию или парой движений мышью собрать в узкую штурмовую колонну. Добавьте цепи застрельщиков и каре – и получится классная штука, которой так не хватает... в играх, посвященных наполеоновским войнам! А пока вместо этого мы видим на экране пугающую картину – глубокая колонна автоматчиков в плотном строю деловито стреляет «от живота». По чести сказать, за одну такую картинку в игре, посвященной фантастическим сражениям, надо лишать высокого звания разработчика, одаривать красивым оранжевым жилетом и отправлять подметать улицы!


1


2

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy.real-time.sci-fi
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Lighthouse Interactive
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Vertex 4
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 1.7 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
- **ОНЛАЙН:** ww.vertex4.com/sunage

Автор:
А. Арбатский
vecsill@yandex.ru

SUNAGE

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ОДНИМ ИГРА ВСЕ-ТАКИ УМУДРИЛАСЬ УДИВИТЬ: НА РЕДКОСТЬ НЕИНТУИТИВНЫМ УПРАВЛЕНИЕМ! МОЖЕТ БЫТЬ, ИНТРИГА В ТОМ, ЧТОБЫ ЗАСТАВИТЬ ГЕЙМЕРА ПУТАТЬСЯ В КЛАВИШАХ МЫШИ?

Любой читатель «Страны Игр» способен с легкостью придумать сюжет для RTS, подобной SunAge. Земля после ядерной чего? – правильно, катастрофы; люди живут… где? – верно, в куполах; бедную планету заполонили кто? – а вот и неверно, не киборги, тут вам не Comedy Club, не киборги, а мутанты. И в эту заварушку вмешиваются… кто? Злые инопланетяне. Свежо и оригинально, читатели, айда за гонораром!

Геймплей

На первый взгляд геймплей обыкновенен. Добываем ресурсы, возводим здания, а в них строим юниты. Ресурсы, согласно последней моде, отличаются по редкости – менее распространенные позволяют создавать более продвинутые юниты.

Зато здешняя энергетика – как глоточек свежего воздуха. Местные жители строят башни, позволяющие передавать энергию от генератора другим постройкам. Вырубив одну вышку, противник сразу отрезает целый блок зданий от сети – и работа в них останавливается. Незачем возражать, мол, и это старье, поскольку по проводам нельзя перебрасывать юниты! Пусть не ново, но такая схема несколько оживляет игру.

Управление

Зато ее здорово усложняет управление! Вместо привычной схемы, когда, выбрав здание, надо было щелкнуть по месту постройки, в SunAge используется свое, альтернативное управление. Чтобы приказать строить здание, вы должны, выбрав его, щелкнуть *правой* клавишей. С ходу привыкнуть к такой системе совсем не просто. Еще хуже она работает с юнитами. Раньше-то выбирали мы воина, щелкали правой клавишей по зловредному хуману – и наш зеленокожий герой уже шел рубить его в капусту, да так и не успокаивался, пока не приканчивал. В SunAge дело обстоит иначе. Если противник находится вне радиуса стрельбы (впрочем, любезно показанного на экране), ваши юниты после указанной операции не то что не дернутся, даже не посмотрят в вашу сторону! Для атаки нужно выбрать отряд, затем подойти на дистанцию огня, и только потом отдать приказ стрелять (хотя надменные пехотинцы могут и сами открыть огонь, надо отдать им должное).

Инновации

Впрочем, этим странности, которые авторы пожелали выдать за новшества, не исчерпываются. Так, например, юниты производятся не по одному и не отрядами, а чем-то средним. Это значит, что вы задаете последовательность «производства» – ну, скажем, 12 пехотинцев – а они, «самозародившись», образуют подразделение. В общем, весьма удобно и позволяет создавать отряды нужной численности. Только надо













1 Боевые порядки пехоты, двигающейся в плотном строю, очень странно выглядят.

2 Зато здания и вообще картинка – не подкачали. Внутренности купола вполне себе впечатляют и создают атмосферу.

3 Идет активное строительство линий электропередач. Ход, может быть, не новый, но работает очень неплохо. Вместо одной базы врага или «ключевых точек» WH40K мы имеем целую сеть, что позволяет совершать много интересных маневров.

4 Забавная картинка! Пехотинцам дали приказ идти, и они прут толпой прямо через стреляющего по ним врага.

5 Фаланга автоматчиков и фаланга гранатометчиков готовы к бою. Страшно, правда?

быть внимательным и уже сформированное подразделение отогнять в сторонку, а то новички сольются со старичками.
К сожалению, эта система не позволяет объединять по-разному вооруженные войска или технику нескольких типов. Печально, ведь можно было бы создавать весьма интересные боевые группы или даже самому заранее определять состав смешанных отрядов. Однако то были еще цветочки, ягодки – впереди: из-за системы подразделений почему-то не работает верная зеленая рамка. Каждому отряду приходится отдавать приказ по отдельности! Представляете, во что превращается простой перегон, скажем, четырех-пяти соединений через карту, при том что у боевых групп разная скорость и прибудут они в точку «Х» каждая в свое время? Видимо, в этом есть какой-то глубокий смысл, но мы его так и не доискались.
Еще одна проблема связана с невозможностью делить готовые подразделения. Игрок при всем желании не сумеет единожды созданную толпу разобрать на кучки поменьше... Понимаете? С одной стороны, вам необходимо много отрядов, чтобы, например, защищать базу (из-за энергетической системы разбросанную, между прочим, по всей карте!), а с другой – повести всех скопом в массированную атаку невозможно. Да, в этой игре нельзя «обвести всех рамкой и атаковать». Но не потому, что бой сложный, а потому, что рамки под рукой нет!

Скромные радости

Однако есть и приятные штучки. Если отряду специально приказать атаковать определенный вражеский юнит – он «запоминает» цель и в дальнейшем будет в первую очередь нападать на противников того же типа. Эта система, простая и весьма остроумная, здорово обогащает бой, позволяя во многом его планировать, поскольку отряды действуют достаточно разумно – гранатометчики атакуют технику противника и т.д. Жаль только, что инструмент не позволяет заранее, в мирных условиях, выбрать рекомендованного противника из списка.
Еще одна особенность – большинство юнитов имеют по два вида вооружения, причем амуниция диктует ту или иную тактику. Например, пехотинцы вооружены автоматами для ближнего боя и снайперскими винтовками, бьющими на большую дистанцию, но с места. Игрок может переключаться между режимами, выбирая, какая особенность в данный момент более актуальна. Для этого, правда, надо лезть в меню отряда, что не слишком удобно.

Вывод

Итак, перед нами обычная RTS с некоторыми финтифлюшками. Будь они лучше продуманы и сделаны с большим вкусом – может, революция в жанре и произошла бы; или по крайней мере, игра могла выйти достаточно интересной и оригинальной. А так… Эй, любители изометрии! Если вы есть – вот вам подарок! СИ

ВЕРДИКТ 6.5

ПЛЮСЫ
Ностальгия по изометрии времен первой Command & Conquer, интересная попытка по-новому подойти к бою и формированию подразделений в RTS.

МИНУСЫ
Очередной невыразительный клон, классическая RTS, где вроде по мелочи и немало интересных финтифлюшек, а в целом все это устарело еще лет пять назад.

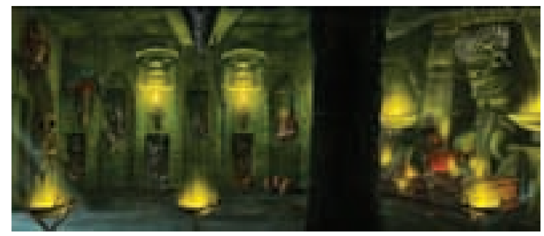
РЕЗЮМЕ
Есть только одна причина купить эту игру – если вы всерьез соскучились по изометрии. Интересно, много ли у нас таких маргиналов, любителей устаревшей графики?

1

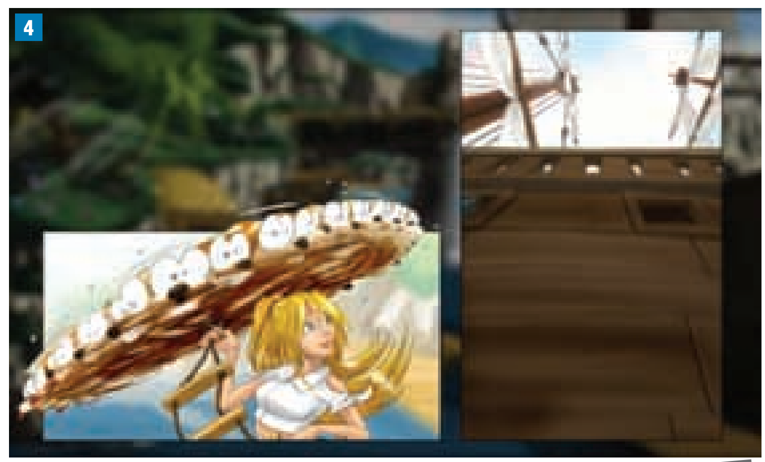

2


Я русский бы выучил, только...

Локализация у «Буки» получилась шершавая, как корабельный канат. Лучше бы она была такой же крепкой. Увы, не в этот раз. Нельзя сказать, что она вконец плоха, напротив. В том, что касается отдельных реплик, все грамотно и складно. Зато много нестыковок. Имена жителей острова, которые появляются при наведении курсора, почему-то так и остались в латинице. Некоторые слова оказались не в том роде. Смешно читать подпись поперек груди дебелой матроны: «Островитянин». Хуже всего получилось с озвучкой. Хотя героине идеально подходит новый голос, интонации актриса все время путает, словно никто даже не попробовал объяснить ей контекст. Остальным персонажам не повезло через одного. Мальчику 12 лет достались хриплые связки «начинающего профессионального программиста, выпускника профтехучилища», молодому пирату и по совместительству губернатору – голос сказочного старичка. Интонации они тоже путают. В любом другом случае это было бы простительно, только не в юмористическом приключении. Какой тут юмор, когда пропадает иллюзия, что герои перебрасываются шутками?



3


4


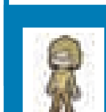
SO BLONDE (БЛОНДИНКА В ШОКЕ. БЕРМУДСКИЕ СТРАСТИ)

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

В КОТОРЫЙ УЖЕ РАЗ О ТРОПИЧЕСКИХ ОСТРОВАХ И ПИРАТАХ.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: adventure.third-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Anaconda
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
РАЗРАБОТЧИК: Wizarbox
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
ОНЛАЙН: www.soblonde-game.com



Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

Давайте сразу договоримся – в природе существуют «блондинки» и «блАндинки». Первые – светловолосые женщины, это генетическое и не лечится. Второе тоже не лечится, но последствия куда страшней. Мозг «блАндинок» так же девственно чист, как натуральные светлые волосы. И да, «блАндинка» от природы может быть кем угодно – шатенкой ли, дамой с волосами цвета воронова крыла, однако ее неумолимо в течение всей жизни тянет осветлиться практически до бумажно-белого.

Краткий поведенческий экскурс

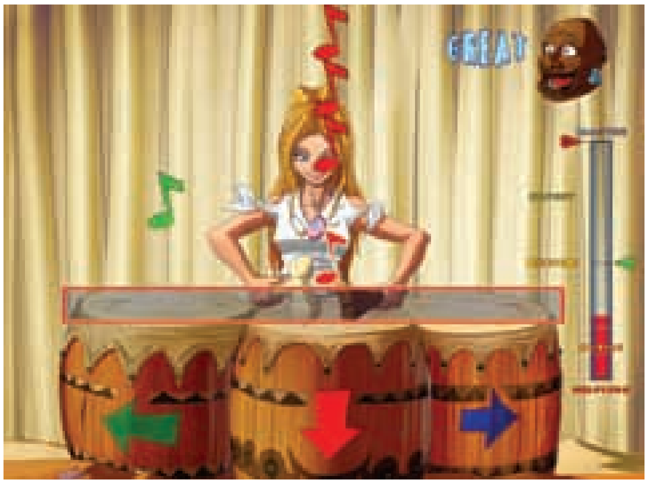
Натуральные «блАндинки» – существа непредсказуемые. Логика и сознание, которые у прочих людей тесно связаны, у «блАндинок» существуют параллельно. Сознание лишь пользуется всплывающими в нем, словно рябь на волнах, результатами работы логики, упрятанной едва ли не глубже фрейдовского «Оно». Механизм рождения мысли в недрах мозга «блАндинки» – тайна для нее самой.

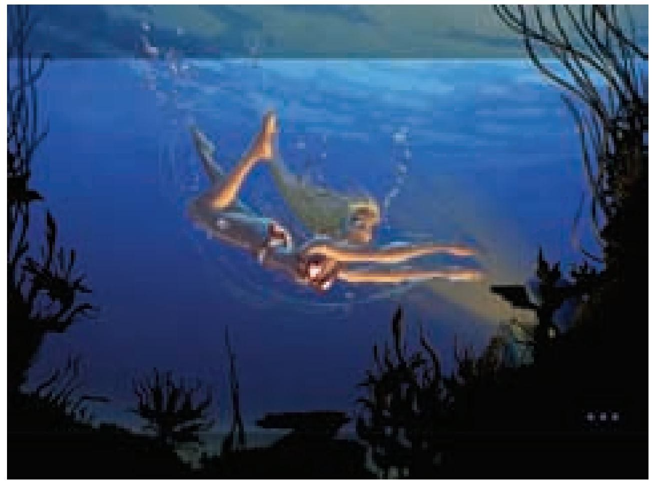
Очень жаль, что создатели игры о приключениях Санни Блонд (это имя, а не оттенок краски для волос), во-первых, не читают по-русски, во-вторых, уже выпустили свое детище, поэтому поздно надеяться на корректировку сценария. А она бы не помешала: авторы так и не уяснили до конца сами для себя, кто же их героиня – «бло-» или «блАндинка».

И дело даже не в заявленной на обложке трансформации наивной простушки в опытную «приключенку». С самого начала героиня ведет себя так, словно никак не может решить – то ли она Санни Блонд, то ли, например, Джордж Стоббарт. Автор сценария, Стив Инс, поучаствовавший в создании сериала Broken Sword, лепит героя по привычным лекалам. Прямо скажем, зря. В результате получается этакий Гайбраш Трипвуд с приставкой «недо-». Отпуская едкие комментарии или осмысленно выполняя сложные действия (вроде сбора порохового заряда), героиня постоянно выбивается из амплуа «интуитивно действующей тупой блАндинки». А до образа величайшего лузера среди пиратов не дотягивает. Хотя окружение, казалось бы, позволяет.

Краткий исторический экскурс

Итак, семнадцатилетняя бл.ндинка («а»? «о»?) принудительно отправляется с родителями в круиз. Как раз в момент изложения трагической биографии смазливому попутчику Санни летит вверх тормашками за борт, увлекаемая невесть откуда взявшимся штормом. К счастью, волна смывает и шлюпку, так что мисс Блонд, хоть и в состоянии беспамятства, но добирается до ближайшего берега без повреждений. И обнаруживает себя на Затерянном острове, отстающем от привычных ей представлений о цивилизации лет на 500. В таких условиях, разумеет-







5



6



1 Крупные планы Санни, прямо скажем, не красят.

2 Дуэль на шутках, даром, что организована настоящей брюнеткой, проходит по каким-то «блАндинчатым» правилам: произносишь шутку, сам к ней выбираешь окончание... Нет чтоб достойно завершить остроту противника. Словом, не КВН.

3 Санни притворяется дурочкой весьма неудачно: откуда, спрашивается, ей знать про меч в камне и короля Артура, если она тупая?

4 Заставки и сюжетные сцены оформлены в виде комиксов. Качество рисунков – от неплохого до ужасного.

5 Во время перехода между экранами игроку показывают карту острова.

6 Санни недоумевает, к чему бы на ковре был изображен портрет мужчины на фоне сломанного меча. Вот и мы недоумеваем. К чему тут самореклама?

ся, ненавистный лайнер и осточертевшие предки таковыми уже не кажутся. Навязчивое желание вернуться на борт формируется мгновенно и ведет героиню через болота и джунгли, жилища кровожадных туземцев и крепости белых завоевателей-пиратов. Замечание Санни о том, что она, вероятно, попала на «тематический курорт», звучат не наивно, а потрясающе точно – местные жители менее всего похожи на настоящих пиратов, и более – на картонный трагикомический балаган, не слишком умело повторяющий окружение того же Гайбраша.

Краткая инструкция для блондинок

Девочки, все просто. Но только занудно немножко. Ходим везде, где сможем пройти, смотрим на все, на что дают глядеть, берем, что плохо лежит. Что хорошо лежит – отрываем, конечно, ногти-то вам на что? Потом пытаемся по очереди все совместить (кто не помнит, что с чем соединял, – записывайте помадой на мониторе!) и приделать не на свое место. Иногда придется играть в мини-игры. Они тоже не самые веселые, но для сельской местности сойдет. Победить в армрестлинге – пара пустяков, набрать капающей воды на манер Волка в старых часах «Электроника» – тоже. Можно выбрать автоматический выигрыш. Не подумайте только, что рев толпы, который сопровождает гарантированную победу, – возглас осуждения. Нет-нет-нет, конечно же, это мужчины выражают восхищение достоинствами нашего... интеллекта. И быстротой реакции. Главное, чтобы этот идиот по другую сторону экрана не догадался: мы уже давно поняли, что тут с чем соединяется и к чему это все подключить.

Краткое резюме

Представьте себе, что 20 лет назад на месте мистера Трипвуда волей сценаристов оказалась бы женщина со светлыми волосами. Любопытно, списали бы игроки абсурдное применение предметов на желание авторов высмеять глупость героини? И столь же интересно, что они скажут сейчас. Потому что «абсурдное применение предметов» – именно то, чем всю дорогу занимается Санни. С таким видом, словно больше игрока знает о необходимости своих действий. Очень нехарактерно для «блАндинки». В конце концов, сам игрок рискует почувствовать себя ею. Жалобы на форумах, где геймеры сообща пытаются уловить нить повествования, тому свидетельство. Удивительно, но никто, кажется, не задумывается о том, что So Blonde измывается над игроком. Впрочем, то, что аудитория готова сносить издевательства со стороны недалекой пигалицы, свидетельствует... О чем же это свидетельствует? Что все мы – мазохисты? А! О возрастании толерантности в обществе! СИ

ВЕРДИКТ 6.5

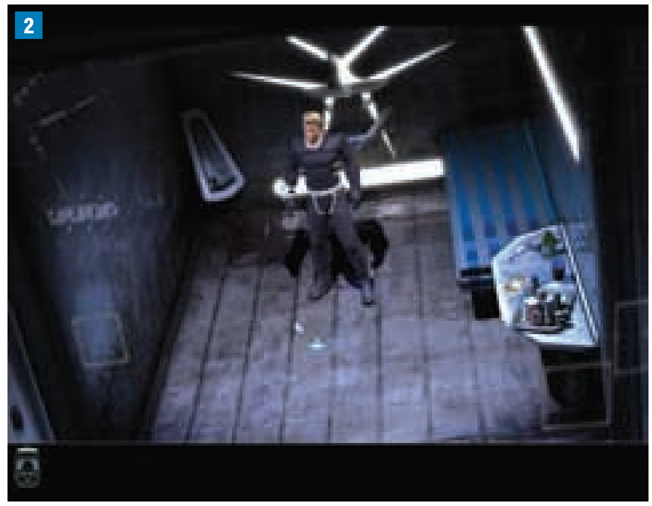
ПЛЮСЫ
Повествование в «старых квестовых традициях» разбавлено простенькими мини-играми. Сюжет, притворяющийся провокационным и обилие шуток.

МИНУСЫ
Нелогичные задачи, отсутствие даже малейших подсказок, необходимость перепробовать сочетание «всего со всем», несмешные шутки.

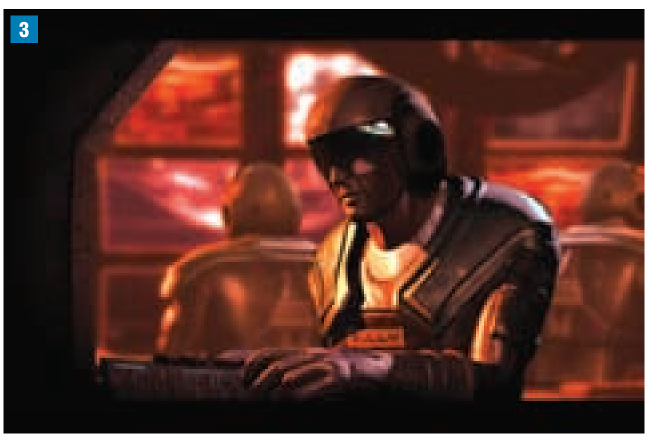
РЕЗЮМЕ
Переводит индикатор процесса «умирания квеста» в положение «продолжительная кома» (фанатам жанра следует читать «устойчивая стабилизация»).



Перри Роган не только впечатляет своих поклонников, но и вдохновляет их. К примеру, создатель саундтрека Babylon 5 – Кристофер Франк – в 1996 году записал пластинку Perry Rhodan Pax Terra, посвященную, как понятно из названия, бессмертному герою. А голландский космонавт Андре Кауперс (Andre Kuipers) выбрал свой жизненный путь после того, как прочитал истории о Перри Родане, а одну из книг захватил в свой первый полет.



В России книги о Перри Родане долгое время оставались недоступными для широкой публики – издатели почему-то игнорировали немецкий феномен, хотя у нас фантастика всегда была в почете. Но в конце девяностых стараниями издательства «Терра» несколько новелл были переведены. К сожалению, на данный момент ими дело и ограничивается. Зато теперь, как видите, появилась возможность принять посильное участие в одной из историй. И если вы не владеете английским или немецким, осталось подождать совсем немного – компания Lazy Games уже упорно трудится над локализацией. Обещают успеть к сентябрю.





1 Общению с другими персонажами придется посвятить немало времени. Что примечательно, именно в эти моменты Myth of the Illochim в каком-то смысле похожа на книгу – вам ни разу не предложат выбрать ответ хотя бы из двух вариантов.

2 Лица некоторых героев на скриншотах выглядят посредственно. К сожалению, в движении мало что меняется – а ведь во времена пресс-релизов нам обещали отменную лицевую анимацию...

3 ... хотя в видеороликах в этом плане все в порядке – разработчики отчасти сдержали слово.

4 Конечно, место действия не ограничится одной космической станцией, но вопреки обещаниям 3d-io, нам удастся повидать не так уж и много мест.

5 Как и в большинстве point-and-click приключений, «карманы наполняются» с огромной скоростью, причем не только за счет предметов, но и благодаря отдельным мыслям или наблюдениям главного героя. Не подумайте, что на этом построена половина головоломок, как в прошлогодней Darkness Within, – здесь все намного проще.

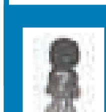
RHODAN: MYTH OF THE ILLOCHIM (ПЕРРИ РОДАН. ЦЕНА БЕССМЕРТИЯ)

ХОРОШО

КНИЖНЫЙ ПЕРСОНАЖ СТАНОВИТСЯ ГЕРОЕМ ИГР – НАДЕЕМСЯ, ЧТО НЕ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ.

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** adventure.third-person
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Deep Silver
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Новый Диск»
- **РАЗРАБОТЧИК:** 3d-io
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 1.6 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
- **ОНЛАЙН:** www.perry-rhodan-game.de



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

Главный герой Myth of the Illochim – Перри Родан. До недавнего времени игры с его участием появлялись разве что на экранах мобильных телефонов и не представляли особой ценности как для основной массы геймеров, так и для настоящих поклонников космического искателя приключений. А ведь этих самых поклонников наберется на небольшую армию. Сомневаетесь? Вот и зря, первая история о Родане, который совершил вместе со своей командой высадку на Луне и волей внеземной космической расы стал бессмертным защитником человечества, датируется 1961 годом. С тех пор количество новелл перевалило за отметку 2400 и неуклонно приближается к 2500, к историям об этом герое успели приложить руку пара десятков немецких фантастов! Задумайтесь, это просто Клондайк для любой компании, желающей реализовать виртуальные приключения Перри Родана – более двух тысяч сценариев, проверенных на миллионах читателей. Правда, в основном все они живут в Германии – ведь именно там «рожден» и наиболее популярен вечный космонавт и спаситель планет.

Но шутки в сторону: для этой игры стараниями Роберта Фелдхофа (Robert Feldhoff) и Михаэля Маркуса Турнера (Michael Marcus Thurner) – авторов многих книг о бессмертном пилоте – создана эксклюзивная история, события которой происходят через сотни лет после получения Роданом бессмертия. Рассказ начинается с неожиданного и притом необоснованного нападения роботов на Терранию – столицу Солнечной империи землян. Впрочем, штурм закончился быстро и заметного ущерба не нанес – планета не разрушена, повреждены лишь немногие строения. Однако повторимся: совершенно неясны причины агрессии, хотя Перри волнуют в первую очередь даже не они, а похищение нападавшими его возлюбленной. Мало того, выглядит все это весьма подозрительно, поскольку друзья и доброжелатели героя чуть ли не силой пытаются помешать ему что-либо предпринять.

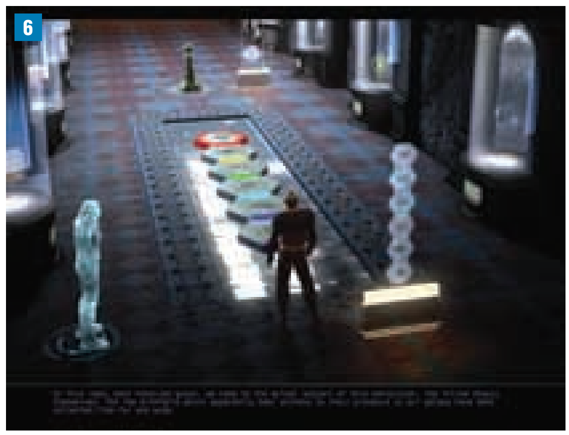
Согласитесь, история поначалу не слишком интригует, да, честно говоря, и по мере развития событий неожиданностей оказывается немного, как, впрочем, и ближе к развязке – словом, игра не станет откровением как для большинства игроков, так и для поклонников книжного Перри, которых после двух с половиной тысяч историй не так-то просто удивить. Нельзя сказать, что сюжет предсказуем, однако и ничего необычного тоже не предвидится: встреча с инопланетными расами, предательство близких людей, тайны древнего народа Илохим. Страдает ли от этого игра? Вовсе нет. Как и в большинстве книг о Перри Родане, здесь главное – внимание к мельчайшим подробностям. Фелдхоф и Турнер действительно постарались, придумав шутки и комментарии



5

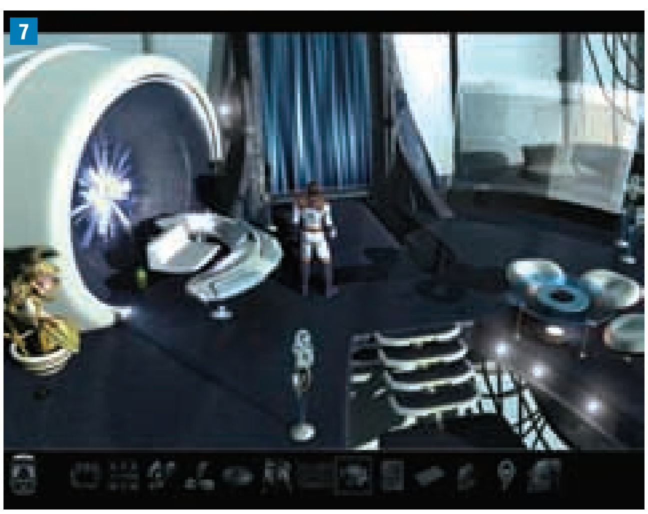


6

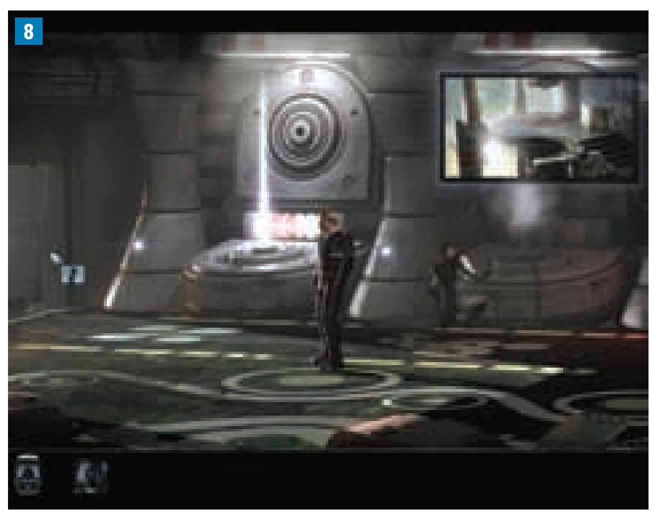




7



8



6 Некоторые читатели (в данном случае мы имеем в виду любителей литературы) досадуют на излишнее внимание к деталям интерьера, и в этом случае игра – отличный выбор, ведь в ней нет нужды долго и нудно перечислять, что же вас окружает. За исключением редких случаев.

7 Нажмите S на клавиатуре, и все активные точки на экране отобразятся в мгновение ока. Последнее время подобный фокус используется в каждом втором квесте, но здесь эта возможность реализована особенно изящно – точки появятся только после того, как Перри просканирует местность с помощью специального устройства.

8 В верхнем углу экрана всегда отображается локация, на которую вы собираетесь перейти. Казалось бы, бесполезная мелочь, но радует глаз и позволяет не заплутать – если поймете, что собираетесь пойти не в тот коридор, сэкономите время на загрузке.

Первая история о Родане, который совершил вместе со своей командой высадку на Луне, датируется 1961 годом.

самого Родана (иногда не совсем удачные, но в большинстве своем довольно забавные), высказывания других персонажей, подробности их биографий, воспоминания о днях минувших – словом, проработав все нюансы.
Да и что тут удивительного – маститые авторы написали массу новелл (особенно Фелдхоф, у которого «в багаже» их больше полусотни) и неплохо знают свое дело. Поразительно другое, для сотрудников компании 3d-io Myth of the Illochim – первый по-настоящему серьезный и самостоятельный проект, и, тем не менее, они работали как самые настоящие профессионалы. Иначе говоря, проработкой мелочей в сюжете и текстах дело не ограничилось, авторы не меньше внимания уделили деталям в графике, управлении и музыкальном сопровождении (изумительное сочетание – всегда и у всех бы так!). Разумеется, не обошлось и без огрехов: лицевая анимация персонажей сделана неубедительно, без причин исчезают тени, конечности героев не всегда контактируют с поверхностью или предметами. Зато в остальном Myth of the Illochim даст фору и многим стартовым проектам других студий, и иным квестам последних лет: задники прорисованы бесподобно (да и вообще редко повторяются), на каждом экране постоянно что-то происходит – занимаются своими делами роботы, пролетают космические корабли, суетятся жители планет. И хотя, согласно законам жанра, каждая новелла в отдельности не слишком велика по объему, игру сложно пройти за один вечер (так что годы ожидания от игровых разработчиков хоть каких-то телодвижений вознаграждены сполна). Изучение той же текстовой информации в компьютерах отнимает массу времени, но штудировать ее довольно интересно. Не хочется «перематывать» и диалоги, хотя за них нужно благодарить не только сценаристов, но и актеров – за редким исключением все играют весьма убедительно. Не подвели и загадки: для решения основной массы головоломок требуется быть очень внимательным – пусть большая часть задач и не ломает стереотипы, зато прежде, в других играх, они вам наверняка не попадались. Мы настоятельно рекомендуем поклонникам квестов обратить внимание на Myth of the Illochim – эта игра едва ли разочарует их, а заодно и всех любителей фантастики, да и просто хороших историй. СИ

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Интересная история, проработанные диалоги, качественная картинка, отличный оркестровый саундтрек, внимание к мелочам.

МИНУСЫ
Графические недоработки, нет возможности выбирать варианты ответов во время разговора, самой истории недостает сюрпризов и неожиданных поворотов.

РЕЗЮМЕ
Хорошая находка для всех желающих и умеющих думать – на данный момент это один из немногочисленных претендентов на звание «Приключение года».

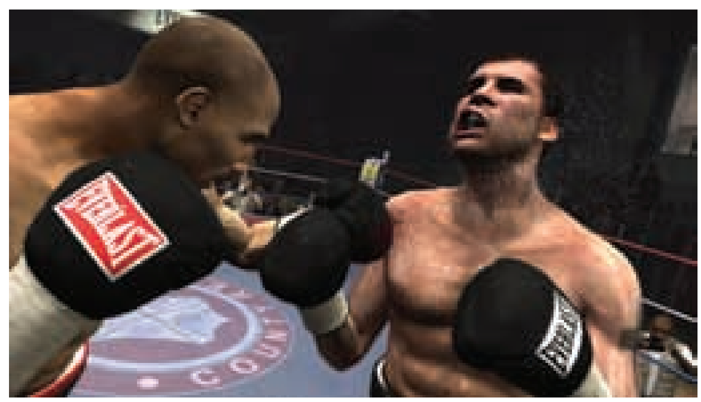

1



2







ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Xbox 360, Wii

ЖАНР:
sport.boxing.3D

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
2K Sports

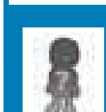
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клаб»

РАЗРАБОТЧИК:
Venom Games

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
go 2

ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
Xbox 360

ОНЛАЙН:
www.2ksports.com/games/prizefighter



Автор:
Степан Чечулин
stepan@gameland.ru

DON KING PRESENTS: PRIZEFIGHTER

ПОСРЕДСТВЕННО

УДАР, УДАР, ЕЩЕ УДАР, ОПЯТЬ УДАР...

На современных консолях, кажется, давно хватает игр на любой вкус. Разнокалиберные RPG, файтинги, боевики – самый привередливый игрок без труда найдет развлечение по вкусу. Ценителям виртуального спорта тоже есть чем себя занять: футболы, хоккеи, теннисы, баскетболы появляются с завидным постоянством. Не повезло лишь поклонникам бокса. Игр, посвященных этому старейшему состязанию, не просто мало – их почти нет. На Xbox 360 и PS3, например, до сих пор вышла только Fight Night Round 3 в 2006 году, да вот сейчас EA Sport готовит несерьезно-мультяшную FaceBreaker. На таком фоне выход Don King Presents: Prizefighter вполне мог обернуться настоящим праздником для всех виртуальных боксеров. Но не сложилось. Venom Games придумали до слез скучное развлечение, которое с грехом пополам понравится только тем, кому и дня не прожить без виртуального мордобоя.

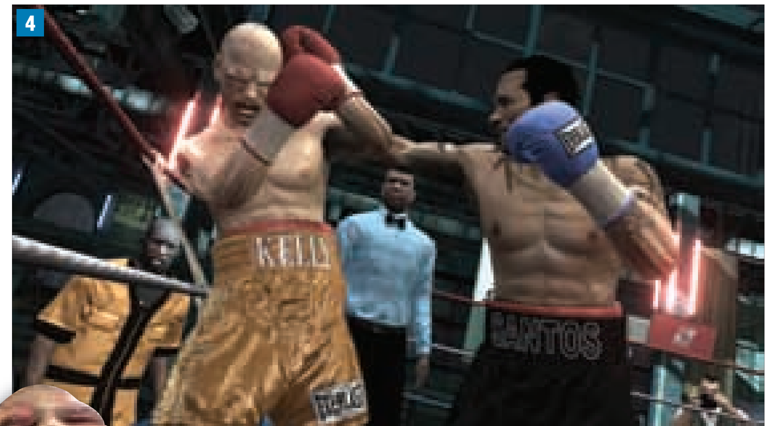
Борис Будкеев (Краснодар) проводит апперкот

В названии игры не случайно стоит подзаголовок Don King Presents. Этот самый Дон Кинг, на самом деле, знаменитый продюсер, умудрившийся поработать с десятком боксеров мировой известности. Так, в свое время Кинг организовывал выступления Мохаммеда Али, занимался раскруткой Майка Тайсона, Эвандера Холифилда и т.д. Кроме того, он регулярно устраивал яркие бои с участием известных боксеров и ставил шоу-программы. Так вот в Prizefighter Дон Кинг регулярно появляется в кадре, рассказывает о своей карьере и курит сигару. Многочисленные видеовставки – вообще главная достопримечательность игры. В сюжетном режиме почти после каждого боя демонстрируется десятиминутное видео, где какие-нибудь известные люди из мира профессионального бокса делятся своим взглядом на дела спорта и бизнеса. Смотреть все это, понятно, скучно, так как имена местных звезд знают два с половиной увлеченных человека, а вещают они чудовищно тоскливо.

Ведь бокс – не драка, это спорт отважных и т.д.

Единственный достойный внимания режим – разумеется, карьера. Сюрпризов, впрочем, не приготовили. Для начала вам нужно создать боксера: вылепить ему тело, сделать прическу, выбрать трусы, носки и перчатки. А вот боевой путь новобранца, увы, прямой как шпала. Вы банально принимаете участие во всех подряд боях, иногда отвлекаясь на просмотр сюжетных роликов и тренировку. Все бои похожи как две капли воды, лишь изредка встречается что-то неожиданное. Однажды, например, наш герой аккурат перед матчем сломает два пальца, и биться придется только левой рукой. Кроме того, по ходу сюжета предстоит сыграть несколь-

3


4


Мне руку поднял рефери, которой я не бил

Так как в Prizefighter нет вообще никакой тактики, то основа успеха – максимально тренированный боксер, который способен долго, нудно и помногу мутузить противника, пока у того не выветрится вся шкала жизни. Чтобы вы могли взрастить такого убийцу, разработчики приготовили пять тренировок.
Heavybag: все просто – надо бить по груше боковыми ударами туда, где появляется метка. Это самый простой вид упражнения, так что силу и выносливость прокачать легче всего.
Focus Mitts: тренер держит «лапу», а вам надо успевать нажимать кнопки, нанося короткие боковые. Иногда еще приходится уклоняться от встречного удара. Упражнение развивает силу и ловкость.
Shuttle Run: бег на короткую дистанцию. Все элементарно – нужно как ошпаренному колотить по кнопке, заставляя спортсмена бежать как можно быстрее. Качается выносливость и скорость.
Speedbag: одно из самых сложных упражнений – избиваем маленькую грушу, развивая скорость удара. Для этого надо очень-очень быстро нажимать нужные кнопки. Развивается выносливость и скорость.
Jump Rope: последнее упражнение – прыжки через скакалку. Совсем уж сложное занятие, ибо тут вас заставляют выбивать на геймпаде такие безумные комбинации, от которых пальцы потом заплетаются. У боксера же тренируются ловкость и выносливость.



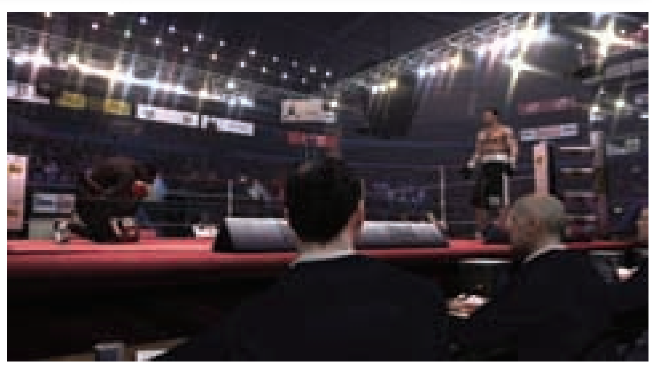
1 Даже если налететь на такой вот мощный прямой, никаких ощутимых последствий не будет.

2 Избивать несчастную грушу придется многие десятки раз.

3 Боксеры тут покидают ринг, только раз десять побывав в нокдауне.

4 Тут можно блокировать удары, но вполне реально пройти всю игру, ни разу и не вспомнив об этой возможности.





ко исторических матчей, управляя легендарными боксерами. Ну и, понятно, много времени предстоит проводить в спортзале.
Хорошая тренировка – основа победы, так что в Prizefighter ей уделено много внимания. У вашего протеже четыре показателя, которые непосредственно влияют на бой: сила, скорость, выносливость и ловкость. Перед каждым выходом на ринг вы можете провести ровно две тренировки, улучшив спортивную форму боксера. Причем подготовке необходимо уделить повышенное внимание, так как, по сути, только от нее и зависит исход боя.
Дело в том, что, собственно, бокс в Prizefighter получился чертовски странным и мало похожим на настоящий. Например, тут вообще нет тактики. Нет нужды кружить вокруг оппонента, выбирая позицию, прощупывать его защиту и подгадывать момент для главного, победного удара. Все, что требуется, – быстро молотить по кнопкам, нанося сопернику как можно больше «слепых» ударов. Неважно куда. Главное бить много, часто и не забывать время от времени брать несколько секунд передышки, чтобы восстановить силы. Дальше – больше. У каждого бойца есть специальная шкала ярости, которая заполняется в процессе боя. Когда она достигает определенного уровня, можно провести (вы не поверите!) суперудар. Крепкий хук или мощный прямой в лоб разом собьет спесь с конкурента, отправив его в нокдаун. Как итог – схватка больше напоминает обыденный «мэшерский» файтинг, а не серьезный бокс. Опять же, нокдауны в Prizefighter – это обычное дело. Боксеры могут падать на ринг и подниматься хоть по десять раз и при этом нормально продолжать бой: серьезный, казалось бы, нокдаун на здоровье бойцов никак не отражается. Из-за этого, кстати, постоянно получаются комичные ситуации, когда упавший семь раз кряду боксер одолевает бодрого противника.

Лежал он и думал, что жизнь хороша...

Беда Don King Presents: Prizefighter в том, что разработчики не позаботились сделать главное – действительно интересный и реалистичный бокс. В этой игре под серьезной вывеской (все эти многочисленные интервью, изнуряющие тренировки, внушительное количество ударов, которые в бою не нужны) прячется аркадный, далеко не самый красивый мордобой. Все, что от вас требуется, – усердно тренировать спортсмена, а потом на ринге упорно и долго лупить противника в голову и в торс, раз этак десять уложить его на ринг, а потом, наконец, отправить в нокаут. И так до финальных титров. Развлечение, понятно, сомнительное. Впрочем, если вы любите бокс, то купить Don King Presents: Prizefighter все-таки стоит. Других вариантов пока что все равно нет, а два года играть только в Fight Night Round 3 – это, согласитесь, чересчур. СИ

ВЕРДИКТ 5.5

ПЛЮСЫ
Отличная музыкальная подборка, разные мини-игры под видом тренировок, интересный режим карьеры.

МИНУСЫ
Дерганая анимация, не самое отзывчивое управление, невнятные поединки, устаревшая графика.

РЕЗЮМЕ
Весьма средний симулятор бокса. Впрочем, сгодится для тех любителей виртуального мордобоя в перчатках, что уже заскучали со времени выхода Fight Night Round 3.

Samurai Warriors: Katana – одна из немногих игр, требующих предварительного ознакомления с инструкцией, в картинках описывающей, как и что нужно делать. При этом, даже заучив наизусть описания и способы нанесения тех или иных ударов, успешно их применять удается далеко не сразу, а когда наконец начнет получаться – уже придет время заучивать новые выкрутасы с пультом и нунчаком. Арсенал в игре богатый, и для каждого вида оружия разработчики придумали хитрую схему управления. Внесло ли это какое-то разнообразие в геймплей? Вряд ли. Бумеранги и прочие летающие радости – проклятье самурая, применять их в боевых условиях сложно, неудобно и подчас попросту бесполезно; а бесконечные размахивания мечами утомляют не меньше, чем чересчур усердная тренировка с Wii Fit.





1

На интересные миссии фантазии разработчиков не хватило, из-за чего одиночный режим мало того что не дает поиграть за героев Samurai Warriors (они все время бегают где-то рядом), но еще и подсовывает скучные задания. Среди них попадаются интересные миссии, но и они шуточные. «Как стать мастером ниндзя? Конечно, убив всех ниндзя в Японии!»



2

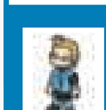
SAMURAI WARRIORS: KATANA

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

КАЖДЫЙ САМУРАЙ ОТТАЧИВАЕТ БОЕВОЕ МАСТЕРСТВО НА ПУЛЬТЕ ОТ WII! ПОЭТОМУ ПУТЬ САМУРАЯ ДОЛОГ, СЛОЖЕН И ТРЕБУЕТ ЗАПАСА БАТАРЕЕК.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Wii
ЖАНР: action.slasher.rail.first-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Koei
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК: Omega Force
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
ОНЛАЙН: www.samuraiwarriorskatana.co.uk



Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

Стандартная атака и усиленный удар – вот те слагаемые, из которых складывались красочные комбо в Dynasty и Samurai Warriors. Их авторов часто упрекали за простоту, не сказать «примитивность» боевой системы: казалось, с таким подходом к военному делу только и знай себе жми две кнопки поочередно, да успевай подбирать восстанавливающие здоровье рисовые шарики. На самом деле, конечно же, все обстояло иначе. В Samurai Warriors куда важнее «везде поспеть» – спасти союзников там, помочь выбраться из окружения здесь, накостылять неприятелям, нагрянувшим с западных границ… Samurai Warriors: Katana позволяет по-новому взглянуть на сериал, заменяя массовые побоища одиночными вылазками, а выдуманное кем-то «правило двух кнопок» – хитрой боевой системой. Подчас чересчур хитрой. Отныне в руках у игрока – меч. Позднее можно попробовать размахивать копьями, молотами, кинжалами, пострелять из лука или пушки. А пока в его распоряжении только клинок. Инструкция советует геймеру ухватить пульт таким образом, чтобы ему казалось, будто он и в самом деле сжимает рукоять меча, а каждый взмах виртуальной катаны есть не что иное, как удар настоящим оружием. Горизонтальный и вертикальный взмахи, Musou-техники, блок, специальный прием – герой разучил много новых эффектных трюков и всегда готов их продемонстрировать, покажите только шайку заплутавших в лесу вояк! И действительно, первое время изучать новое управление интересно и увлекательно. До тех пор пока в той самой инструкции не закончится описание, а герой, чей маршрут продуман заранее и крайне редко уточняется у игрока, не наткнется на десятый за последние пять минут отряд противников, за спинами которых маячит босс, обученный ставить непробиваемые блоки и наносить неблокируемые удары. С этого момента игра перестает быть чем-то необычным и превращается в с трудом узнаваемую копию Samurai Warriors, даром что с видом от первого лица. Играть в Katana интересно: множество героев и богатый выбор оружия (у каждого воина свои плюшки!), недурная графика и правильно дозированные диалоги, продуманная система улучшений оружия и денег всегда достается столько, сколько нужно – чтобы после каждой главы не зазорно было покупать усовершенствования для клинков и лечащие предметы, а не сидеть с пустым кошельком или купаться в золоте. Другое дело, что играть в Katana неудобно и некомфортно. По доброй традиции Samurai Warriors, герой вынужден сражаться с целыми полчищами одинаковых противников. Да, армии здесь поменьше, но все равно, чтобы победить, придется сотню раз если не взмахнуть, то хоть потрясти пультом и нунчаком. Не десять, не двадцать раз потрясти – а сотню! После получаса игры хо-



1 Научившись вовремя ставить блок, игрок спасает себя от необходимости использовать в бою лечащие предметы. Главное – не забывать еще и пультом размахивать.

2 Тактика, стратегия, привлекательный сюжет, яркие персонажи… В Katana куда важнее перебить сто противников, чем узнать интересный исторический факт. Скажем, что Ранмару Мори – мальчик, а Нобунага Ода наставлял его по всем традициям сюдо.

3 Чем сильнее катана, тем меньше придется махать пультом. Важный выбор!

4 Игровых режимов не так много, как хотелось бы. Мультиплеер на двух игроков и несколько мини-игр – вот и все, что может предложить Katana.





После получаса игры уже хочется сделать перерыв. Устаешь, как если бы рубил мясистых неприятелей всамделишным мечом.

чется сделать перерыв, а спустя час начинают болеть кисти. Никаких сложных движений, конечно, не требуется, но и без этого устаешь, как если бы рубил мясистых неприятелей всамделишным мечом. Битвы, таким образом, с каждой новой главой становятся все однообразнее, даже несмотря на старания разработчиков придать «рельсовому слэшеру» как можно больше динамизма и живости. Один игровой сценарий – это одна миссия в духе Samurai Warriors, разбитая на несколько битв. В перерывах между ними разрешается проверить экипировку и посетить магазин с кузницей, посмотреть брифинг, набрать в путь-дорогу полезных предметов. К слову, брифинги не докучают затянутыми диалогами, в третий раз переделанными и дополненными. Герои же почти неотличимы от тех, что сражались за объединение Японии в других играх сериала, с поправкой на периодическую немоту – диалоги не озвучены, но сопровождаются звуковыми эффектами. Слышать, как полководец пятый раз за битву повторяет кошачье «муурррр», говоря при этом про честь и отвагу, немного непривычно. Впрочем, это можно сказать только про Тойотоми, остальные же герои просто самодовольно хмыкают и время от времени издают устрашающий боевой клич. Примечательно, что некоторые персонажи бегают по уровню вместе с игроком, но в первой же стычке враз куда-то испаряются, не забыв крикнуть что-нибудь вроде «Долг зовет! Разыщи меня после того, как разделаешься с этим отрядом, мне потребуется твоя помощь!». Прохождение Katana напоминает отстрел зомби в Resident Evil: The Umbrella Chronicles. Уровни небольшие, иногда разрешается выбирать альтернативные маршруты, при этом, правда, честно подсказывают, как пройти будет легче, а как – сложнее; противники нападают группами, а герой предательски замирает на месте, стоит ему увидеть знамя недругов. Но Katana при этом – не слишком удачный фансервис. Человек, которого никогда не интересовали игры Koei, вряд ли обратит на нее внимание, несмотря даже на непонятно почему заниженную в Европе цену и симпатичную девушку на обложке. Досадно, но предсказуемо. Тот же, кто души не чает в сериале, тоже вряд ли останется в выигрыше. Геймплей однообразный, за любимых героев поиграть не дают, а с такими данными новинка способна вызвать лишь скуку. СИ

ВЕРДИКТ
6.5

ПЛЮСЫ
Негурная графика, много видов оружия, знакомые герои иногда появляются в кадре.

МИНУСЫ
Чудовищное управление, однообразный геймплей, скучные миссии, негудачные мини-игры.

РЕЗЮМЕ
Непонятно, кому Koei хотела сделать подарок, выпустив эту игру. Энтузиастам быстро надоест, другие же и вовсе не обратят не нее внимания.





ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР: racing.arcade/special.card_battle

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Got Game

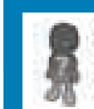
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»

РАЗРАБОТЧИК: Game Refuge

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 6

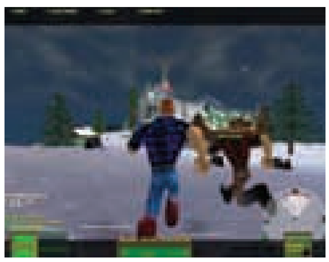
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.4 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM

ОНЛАЙН: www.arcticstud.com

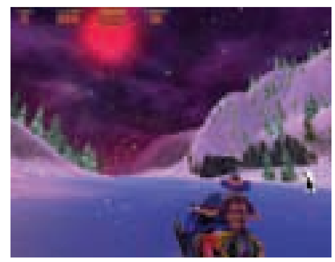


Автор:
Алексей Меркухин
gmord@rambler.ru

Локализация от «Акеллы» производит приятное впечатление. Текстовые подсказки, краткие биографии героев и надписи на плакатах переведены корректно, серьезных ошибок не замечено. Кириллические шрифты хорошо вписались в окружение, и их не отличить от оригинальных английских. Реплики персонажей и диктора, объявляющего о начале заезда, не переозвучены.





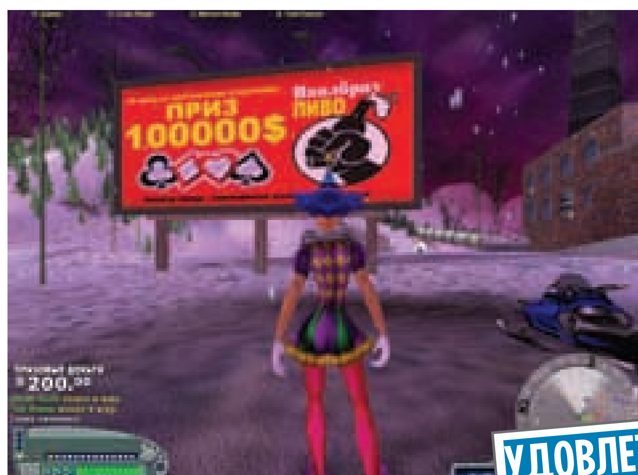


1 Болотное чудовище не любит, когда кто-то вторгается на его территорию. Лучше туда не соваться.

2 Совсем медведи обнаглели – уже чужие снегоходы воруют.

3 Приз за первое место – $200. Ну и аплодисменты поклонников, конечно.





УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ВЕРДИКТ 6.5

ARCTIC STUD POKER RUN (СТАВКА НА СКОРОСТЬ)

АРКТИЧЕСКИЙ МОТОПОКЕР.

ПЛЮСЫ
Множество трасс и бонусов, огромный выбор персонажей, юмористические загрузочные экраны между заездами.

МИНУСЫ
Список оружия скудноват, неравномерное распределение карт и ловушек на трассах, боты неимоверно тупы, устаревшая графика.

РЕЗЮМЕ
Эксперимент по скрещиванию покера и аркадных гонок стоит признать успешным.

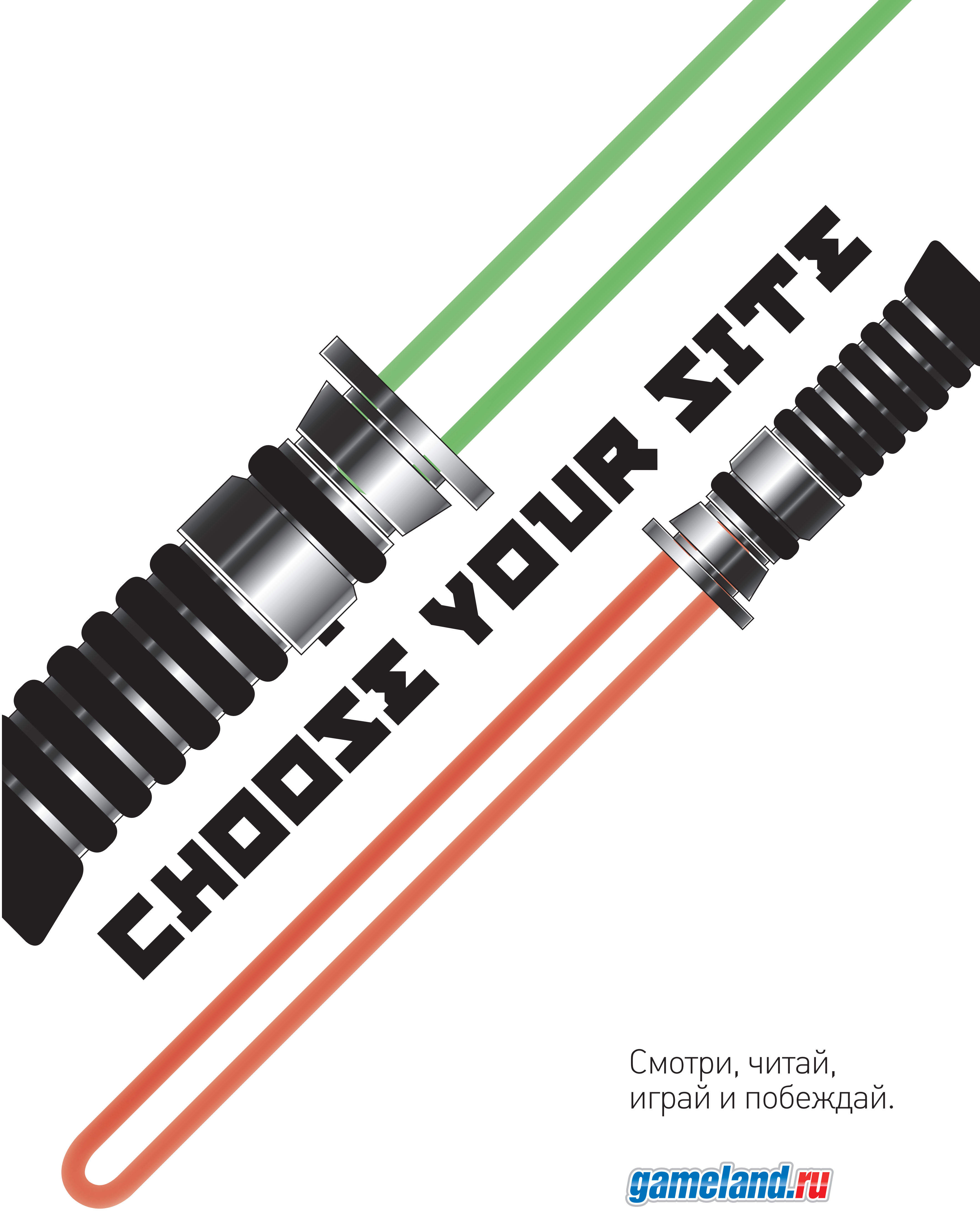
Эксперименты с жанрами – занятие по меньшей мере интересное. Можно как сорвать куш, так и с треском провалиться. Студия Game Refuge не побоялась взяться за уникальный проект, аналогов которому в индустрии интерактивных развлечений нет и не предвидится. Arctic Stud Poker Run доказывает, что покер и аркадные гонки могут находиться в симбиозе, если сделать все как подобает.

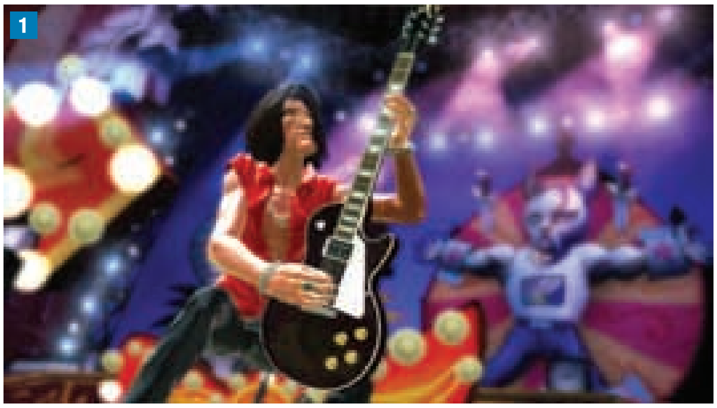
Неподалеку от рек Джила-Ривер и Колорадо, что в штате Аризона, расположился один из символов США – каньон Хассаямпа. Именно здесь с недавних пор проходят не совсем обычные состязания. Идея до гениальности проста: шестеро спорщиков делают ставки, после чего участвуют в гонке, где нужно не только первым оказаться на финише, но и по дороге собрать комбинацию карт (роял-флэш, фулл-хаус, каре, триплет). После заезда подводятся итоги, и победителем объявляется тот, у кого карты лучше. Это основные правила вкратце. Но если вы посвятите игре хотя бы часик, она раскроет перед вами все козыри.

Arctic Stud Poker Run не диктует свои условия, предоставляя право выбирать формат соревнований: 7 или 14 заездов, а также турнир на выбывание. Водителей набралось свыше 20, один чуднее другого. Гоблин Плеснегрыз, мафиози Иван Грознов, рыбочеловек по кличке Барон, вокалист группы «Да Юшул Зуслекс» Кайзер Сноут, уборщик туалетов Ред Кэббидж, бывший ученый с Чернобыльской АЭС Василий Путт – перед нами калейдоскоп комических персонажей.

Бонусы (канистры с топливом, покерные фишки) и карты раскиданы по трассам как попало, однако есть общее правило: дорогие предметы запрятаны в труднодоступных местах (на вершинах высоченных гор) или рядом с ловушками и врагами – бурыми медведями и гоблинами-камикадзе. Бывает, попадаются улучшения (броня, спаренные пулеметы и турбоускоритель) для единственного в игре транспортного средства – снегохода. Кроме того, в любой момент нам позволено оставить аэросани медведям на растерзание и добраться до финиша на своих двоих. Что до оппонентов, то их можно и нужно нейтрализовывать. Для этого снегоход оборудован пулеметом, а в придачу выдаются самонаводящиеся ракеты и динамитные шашки. К сожалению, соперники до ужаса тупы, редко стреляют, зато часто застревают в чем попало, становясь легкой добычей. Полностью устранить конкурента не получится, но после очередного боя он расстанется со своими картами.

Увы, за рубежом Arctic Stud Poker Run продается из рук вон плохо. Цена в $20 за копию (в России, впрочем, игра гораздо дешевле), отсутствие рекламной поддержки сделали свое дело. Хочется верить, что положительные отзывы прессы послужат для Game Refuge стимулом к созданию новых ни на что не похожих проектов. СИ


CHOOSE YOUR SITE
Смотри, читай,
играй и побеждай.
gameland.ru


1


1


2

GUITAR HERO: AEROSMITH

«А» – ПЕРВАЯ БУКВА АЛФАВИТА. С НЕЕ И НАЧНЕМ!

Выпуск дополнений к Guitar Hero, заточенных под легендарные рок-группы, – настолько очевидный ход, что просто удивительно, почему первую такую игру мы видим лишь сейчас. Многим, пожалуй, покажется странным, что выбор пал именно на «Смитов» – ведь у нас, в отличие от США и Европы, классический хард-рок никогда не был особо популярен, а сама группа стала широко известна отечественному слушателю лишь с 93-го года после выхода альбома «Get a Grip».

Еще до релиза было объявлено, что дополнение состоит только из песен Aerosmith и групп, которые так или иначе повлияли на их творческий путь: Cheap Trick, The Clash, The Cult, The Kinks, Lenny Kravitz и Stone Temple Pilots. Но настоящей жемчужиной трек-листа стали реликтовые рэперы Run-D.M.C., с которыми «Смиты» в 86-м записали кавер на Walk This Way, быстро ставший хитом по обе стороны Атлантики. Как ни парадоксально прозвучит, но именно этот кавер и собственный трек Run-D.M.C. – King of Rock – являются лучшими песнями Guitar Hero: Aerosmith, а вовсе не финальный 6-й сет или до дыр заезженные на радио и MTV Dream On и Livin' on the Edge.

По-хорошему к составителям трек-листа GH: Aerosmith накопилось немало замечаний. В списке песен с трудом прослеживается система: к примеру, в 5-й сет входит простая и неторопливая Dream On, а предпоследняя композиция 6-го сета Toys in the Attic, хоть и дала название альбому и долго крутилась на радио в 70-х, вообще ни разу не попадала в музыкальные чарты. Чуть больше повезло игре с финальной песней Train Kept A-Rollin' – именно ей настоящие Aerosmith обычно заканчивали свои концерты. Сама песня была написана еще в 51-м джазовым музыкантом Майроном Брэдшо (Myron Bradshaw), но, если честно, кроме бородатой истории, особых достоинств у нее нет. Самый же пик музыкальной карьеры Aerosmith пришелся на конец 80-х – начало 90-х, и в игре этот период представлен на удивление слабо. Один из лучших альбомов, Permanent Vacation, «делегировал» проходную Rag Doll, семикратно платиновый Get A Grip – только Livin' on the Edge. Куда делись любимые во всем мире Crying, Crazy и Amazing – непонятно. Кстати, в треклист из 30 композиций вошло только 17 песен Aerosmith – преступно мало для группы такого «калибра».

Сам же игровой процесс с прошлой осени не изменился ни на йоту, из положительных сдвигов можно отметить лишь более грамотный баланс сложности в сравнении с Legends of Rock. В общем, новинку можно рекомендовать к покупке лишь ярым фанатам «Смитов» и не менее хардкорным поклонникам сериала, уже затершим до дыр все прежние сборники. Остальным мы, пожалуй, предложим подождать Guitar Hero: World Tour и… дополнение, посвященное «Металлике». СИ

Как стать звездой?

Если музыкально-игровой феномен под названием Guitar Hero каким-то чудом прошел мимо вас, еще не поздно наверстать упущенное. Чтобы стать звездой рока, вам понадобятся:
- любая часть Guitar Hero, можно даже Aerosmith
- специализированный гитарный контроллер
- четыре пальца левой руки (больше не нужно)
- хотя бы один палец правой руки
- хотя бы один глаз
- чувство ритма (чем больше, тем лучше!)

Суть геймплея предельно проста: по виртуальному грифу гитары на экране в такт музыке бегут разноцветные «ноты», и задача игрока – в соответствии с этой табулатурой зажимать кнопки соответствующего цвета на грифе гитарного контроллера и вовремя дергать единственную «струну» (strum bar) правой рукой. Если вам не чужд артистизм, можно дополнительно подыгрывать себе специальным рычагом – whammy bar. Вот, собственно, и все – остальные премудрости освоятся с опытом.



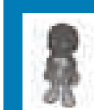
За заслуги перед Отечеством

Aerosmith – лучшая американская хард-рок группа, продавшая за свою историю более 150 млн копий альбомов, из них 66,5 млн только в США (в мировом масштабе коммерчески успешнее Aerosmith лишь австралийцы из AC/DC). По количеству золотых, платиновых и мультиплатиновых альбомов Aerosmith – первые среди американских групп всех жанров. Альбом Permanent Vacation (1987) становился платиновым 5 раз, Pump (1989) и Get a Grip (1993) – по 7 раз каждый, а Toys in the Attic (1975) – целых 8! 21 песня «Смитов» попала в «Топ 40», 9 занимали первые места в хит-парадах мейнстрима, группа получила 4 премии Грэмми.



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360, Wii
ЖАНР: special.rhythm.music
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Activision
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: NeverSoft, Budcat Creations, Vicarious Visions
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PlayStation 3
ОНЛАЙН: www.guitarhero.com/ghaerosmith



Автор: Алексей «Boot» Бутрин
butrin@gameland.ru

1 Единственный прогресс по сравнению с оригинальной игрой – улучшенные модели и анимация «персонажей» – на этот раз музыкантов Aerosmith.

2 Aerosmith проще третьей части Guitar Hero, но по-прежнему сложнее второй – одним словом, не самая удачная версия для первого знакомства с сериалом.

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Новые игровые персонажи с улучшенной анимацией, хорошее соотношение между сложностью и увлекательностью, несколько хитовых песен.

МИНУСЫ
Полное отсутствие каких-либо улучшений или нововведений в геймплее, а больше половины трек-листа можно смело отправить в мусорное ведро.

РЕЗЮМЕ
Очень узконаправленный релиз, ориентированный, в первую очередь, на США, где Aerosmith заслуженно считается культовым музыкальным коллективом.

Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ И РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Turning Point: Fall of Liberty
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.first-person.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Codemasters
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
РАЗРАБОТЧИК: Spark Unlimited
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.8 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=417

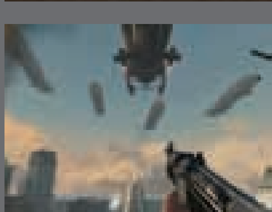


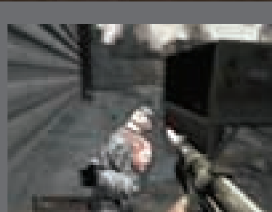
Казалось бы, как можно испортить игру, в которой фашистская Германия нападает на США? Но увы, в марте этого года, когда долгожданная Turning Point: Fall of Liberty наконец вышла, не критиковал ее только ленивый. Даже на максимальных настройках графики перед нами предстает бюджетный шутер образца 2005 года. Второй по популярности упрек авторам – в том, что в Fall of Liberty всем верховодят скрипты и триггеры. Локации кажутся огромными, небоскребы поражают размерами, но на деле развернуться негде. Пойдешь не по прототоренной тропинке, свернешь не в ту сторону – расстреляют, либо обломки зданий преградят дорогу. В отличие от Spark Unlimited, в «Буке» решили не халтурить. Русские субтитры вовремя выводятся на экран, не отстают и не опережают действие. Шрифты приятны глазу и похожи на оригинальные английские. Если вы купите релиз в DVD-боксе, то получите второй диск с дополнительными материалами. Бонусы включают в себя короткий видеоролик, саундтрек и фильм о создании игры. Также в комплекте идет постер.

РЕЗЮМЕ

Turning Point: Fall of Liberty явно не заслужила столь безупречного российского издания.







S.C.A.R.S.

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: S.C.A.R.S.
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: action.flight.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Frogster Interactive Pictures
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: Frogster Interactive Pictures
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.8 ГГц, 256 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=scars



S.C.A.R.S. начинается как боевик второго эшелона. Солнце неспешно исчезает за горами, а тем временем на экран выползает столбик текста, согласно которому мировая организованная преступность процветает, и лишь специальный отряд по борьбе с международным терроризмом способен водворить мир и спокойствие. Затем из ниоткуда вылетает вертолет и устремляется навстречу закату... После пафосного пролога S.C.A.R.S. (к слову, тезка гоночной аркады 1998 года выпуска) сдувается до размеров унылого виртуального тира на вертолете, не способного тягаться даже с убогими соплеменниками – Triplane Turmoil 2 и «Пе-2: Пикирующий бомбардировщик». Однако адаптация игры порадовала. В брифингах между миссиями чувствуется армейский колорит – наверное, именно такими, с множеством канцеляризмов и отсутствием разговорных словечек, и бывают военные документы. Члены отряда немногословны: перед началом задания пилот и пулеметчик обмениваются парой фраз, следом реплика: «готовы к взлету», а затем пальба, пальба, пальба...

РЕЗЮМЕ

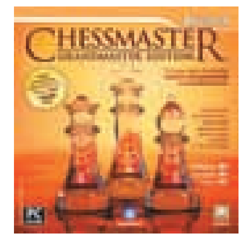
Череп на обложке – лучший способ отпугнуть покупателей. Сразу ясно: игра умерла задолго до своего появления на свет.





CHESSMASTER: GRANDMASTER EDITION

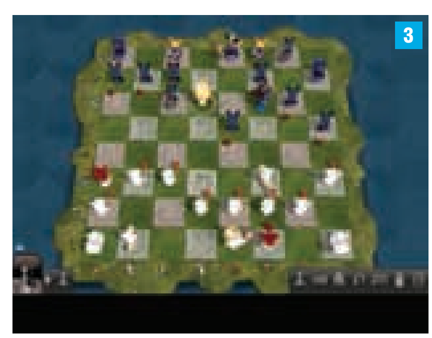
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Chessmaster: Grandmaster Edition
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: sports.traditional.chess
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: ru.akella.com/Game.aspx?id=2024

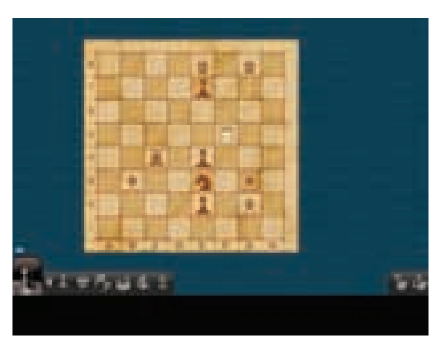


Одиннадцатая игра серии Chessmaster, как и следовало ожидать, максимально похожа на свою предшественницу. Да, есть что-то новое, но изменения до того незначительны, что их заметили преданные поклонники да Ашот Ахвердян (см. обзор в #253 «СИ»). Так, появились новые наборы фигур (среди них – буйные кролики из Rayman Raving Rabbids), улучшился искусственный интеллект соперников, а тренировочный режим обзавелся свежими обучающими курсами. Chessmaster: Grandmaster Edition наводнена текстами. И меню, и справочные материалы, и описания головоломок – все теперь на великом и могучем, но перевод вышел без изюминки, суховатый и прямолинейный. Руководство пользователя, в общем, соответствующее. Читается оно с трудом из-за канцеляризмов. Кроме того, в каждом абзаце как минимум два раза встречается слово «режим» в разных падежах – литературный редактор, судя по всему, текст вовсе не проверял. Диктора почему-то не переозвучили, а на слух воспринимать подсказки на чужом языке не очень удобно.

РЕЗЮМЕ

Заменитель настоящей шахматной доски с фигурами, учебное пособие для будущих Каспаровых и Крамников.





TERRORIST TAKEDOWN 2

- ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Terrorist Takedown 2: U.S. Navy SEALs
- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: shooter.first-person.modern
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: City Interactive
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
- РАЗРАБОТЧИК: City Interactive
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.7 ГГц, 1024 RAM, 64 VRAM
- КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
- ОНЛАЙН: www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=terroristtakedown2

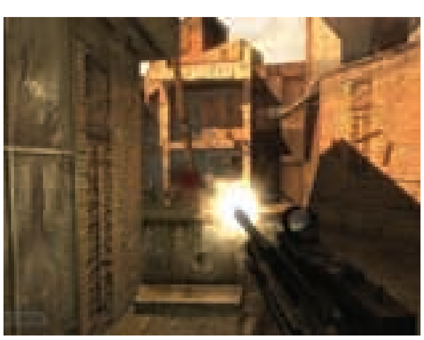


Вооружившись движком F.E.A.R., City Interactive планировала совершить революцию в мире бюджетных шутеров, но получилась до безобразия скучная и серая игра, с пресловутым спецназом в главной роли. Иными словами, первый Terrorist Takedown, но более совершенный в плане графики. На этот раз судьба забросила нас в страну Искандерию, где каждый второй житель готов променять козу на АК-47, лишь бы избавить родину от бойцов с фамилиями Некрасов и Агикян. Миротворческая миссия включает восемь этапов по всей стране. Локации разнообразием не блещут: узкие проходы между домами, канализация, подвалы, коридоры… Враги не отличаются сообразительностью, к тому же при повторном прохождении они появляются в тех же местах – триггеры убивают и без того унылый геймплей. Шрифты на редкость некрасивы и не вписываются в общую стилистику. Имеются претензии и к озвучке. Профессионализм актеров не вызывает нареканий, но в разных ситуациях, будь то переговоры по рации или перестрелка с террористами, интонации членов отряда практически не меняются.

РЕЗЮМЕ

Очередная серия о похождениях отряда специального назначения в выдуманной стране Искандерии.


4



НЭНСИ ДРЮ. ПРИЗРАК ВЕНЕЦИИ

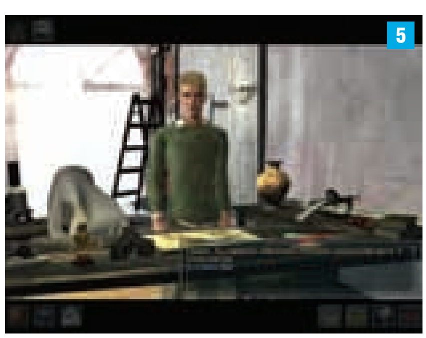
- ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Nancy Drew: The Phantom of Venice
- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: adventure.first-person.modern
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Her Interactive
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
- РАЗРАБОТЧИК: Her Interactive
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1 ГГц, 128 RAM, 64 VRAM
- КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
- ОНЛАЙН: www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=nancydrewvenice

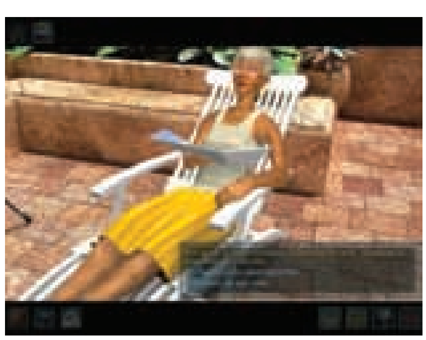


В тихой Венеции, известной романтическими карнавалами и гондолами, объявился прыткий юноша в салатовой маске, в одночасье получивший прозвище «Призрак». Напуганные старушки заперлись в домах, полиция бессильна перед талантливым вором, а городские власти и богатая меценатка Пруденс Разенфорд не придумали ничего умнее, чем позвать на помощь юную сыщицу. «Призрак Венеции» – едва ли не лучшее творение Her Interactive с интересными новшествами. Отныне Нэнси обновляет свой гардероб с завидной частотой, время от времени выдавая себя за другого человека – прием в жанре не новый, но для сериала довольно свежий. Помимо этого, героине приходится подрабатывать продавщицей цветов – видать, работодатели мало платят. По мере того как эволюционирует сериал Nancy Drew, «Новый Диск» не отстает, с каждым разом повышая качество локализаций. Но и расти по-прежнему есть куда: тексты в книгах и письмах читаются легко, а вот кастинг подкачал – в русской версии юной сыщице по-прежнему не знакомы интонации и эмоции.

РЕЗЮМЕ

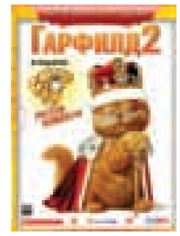
Сериал Nancy Drew начинает отвечать всем требованиям жанра adventure. Осталось сменить движок.


5



ГАРФИЛД 2

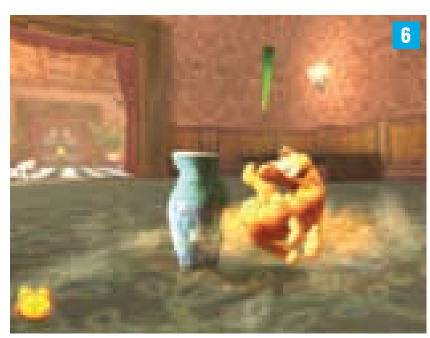
- ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Garfield: A Tail of Two Kitties
- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: action.platform.3D
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: The Game Factory
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»/GFI
- РАЗРАБОТЧИК: Asobo Studio
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.3 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM
- КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD + 1 CD
- ОНЛАЙН: www.russobit-m.ru/catalogue/item/garfild_2_risuem_komiksy_collection

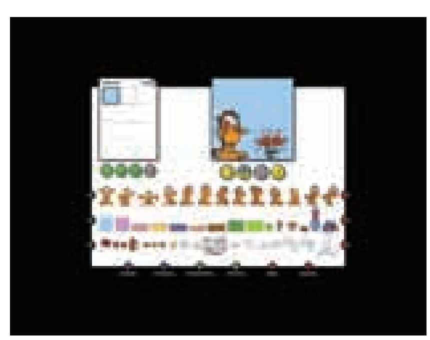


Коллекционное издание второго «Гарфилда» вызывает противоречивые чувства. С одной стороны, сказочно красивая упаковка, игра по мотивам одноименного фильма, плюс программа «Рисуем комиксы», развивающая творческие способности ребенка. С другой – качество исполнения хромает. Asobo Studio создала, пожалуй, самую сложную детскую аркаду по лицензии. И виной тому абсолютно неадекватное управление; без геймпада справиться невозможно. Неудобная камера и задания в духе «разбей энное количество предметов» тоже не улучшают картину. С локализацией проблем не меньше. Вроде бы и тексты грамотно переведены, и шрифты хорошие, а вот голоса животных напомнили о капустнике в яслях. Актеры безуспешно пытаются имитировать детский голос (зачем?), иногда переигрывают. Зато Гарфилд – вылитый Матроскин из деревни Простоквашино. «Рисуем комиксы» выглядит куда презентабельнее, хоть и запускается в маленьком окошке. Текстовые подсказки не только переведены, но и озвучены диктором – для тех детей, кто пока не научился читать.

РЕЗЮМЕ

Ленивый кошара Гарфилд (и еще с десяток домашних животных) повторно навещает PC. Есть покупатели?


6



Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. Первым официальным чемпионом мира по шахматам стал...
1. Михаил Ботвинник.
2. Вильгельм Стейниц.
3. Эммануил Ласкер.

2. Любимое блюдо Гарфилда – это...
1. Лазанья.
2. Гуляш.
3. Овсяная каша.

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес: 119021, г. Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, «Гейм Лэнд», «Страна Игр» до 20 сентября. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 16/2008» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ИТОГИ

Победитель конкурса в номере 13(262)

Илья Кулагин (г. Москва)

Правильные ответы:
– (2) Mass Effect;
– (3) 3.

1 Вторжение немецких оккупантов произошло в разгар рабочего дня.

2 На прохождение этапа отводится всего-навсего восемь минут.

3 Кролики пробрались и сюда – недаром у Chessmaster: Grandmaster Edition и Rayman Raving Rabbids один издатель.

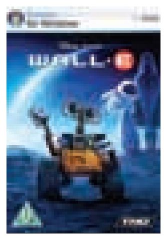
4 Любовь к взрывам Terrorist Takedown 2 унаследовала от F.E.A.R.

5 Колин Бакстер закончил Оксфордский университет, там же научился реставрировать мозаики. Не самая увлекательная работа, поэтому, наверное, у него нет друзей.

6 Брейк-данс в исполнении Гарфилда. В роли строгого жюри выступает ваза.

ВАЛЛ-И

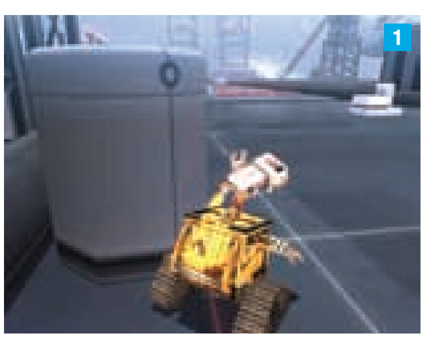
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
WALL-E
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
THQ
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Tivola
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
THQ
РАЗРАБОТЧИК:
Asobo/Heavy Iron
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.5 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН:
games.1c.ru/wall_e

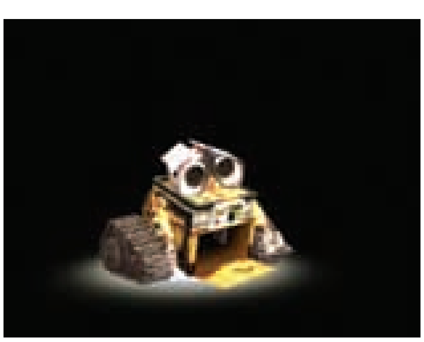


Антиутопия с элементами любовного роборомана превратилась в интерпретации Asobo и Heavy Iron в симулятор скейтбордиста. ВАЛЛ-И гоняет по рампам, изредка переводя дух, чтобы кинуть кубик или пульнуть из лазера; есть также несколько этапов, позволяющих полетать за «Е-е-ву». Начало игры, как и начало мультфильма, навевает страшную тоску, только вот в кино мы страдаем полчаса и со смыслом, а в игре придется помучиться часика три-четыре, да и на «Аксиоме» веселее станет ненамного, а гоночные этапы только прибавят зубодробительности. По мере прохождения открываются мини-игры, где можно поездить по трассам наперегонки – двое сразу или четверо по очереди. Локализация, хоть в ней и заняты «актеры, работавшие над фильмом», достигла не высот, а, скорее, глубин – это надо же так фальшиво сыграть роль, пусть и заглавную, но состоящую из двух-трех слов! Тексты, впрочем, переведены толково, да и стилизованный шрифт радует глаз. Однако в целом игра не дотягивает даже до планки, заданной вступительными титрами.

РЕЗЮМЕ

Слишком сложно для детей, слишком скучно для взрослых, формально повторяет мультик, но совсем не про то.





АГРЕССИЯ. ДОПОЛНЕННОЕ ИЗДАНИЕ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Агрессия. Дополненное издание
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
strategy.real-time.historic
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:
Lesta
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1,7 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН:
www.aggression.ru



Напомним, «Агрессия» посвящена периоду с 1910 по 1950 гг. XX века. Оригинальная игра порадовала развитой системой лидеров, способных расти и получать новые способности, и некоторыми другими интересными задумками. Основным же недостатком был странный набор сторон. В эпоху с двумя Мировыми войнами, в которых геополитически выиграли США, искусно ослабившие и низведшие до состояния второстепенных держав всех своих союзников, неразумно вовсе обходиться без этой страны. К слову, места не нашлось и для Японии (видимо, «Леста» решила, что «Стальные монстры» закрыли тему). К сожалению, в дополненной версии этих стран по-прежнему нет, а ведь американские войска вполне могли бы «приезжать» в Европу, а Япония – влиять на ход событий, требуя отправки войск. Никуда не делась и еще одна неприятная штука: как бы мы ни дружили с Германией, как бы ни пытались заключать с ней союзы – она все равно нападет в 1914 г. – увы, «исторические события» и квесты, заимствованные из Europa Universalis, сделаны очень грубо.

РЕЗЮМЕ

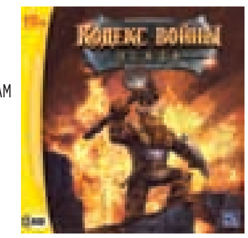
Мелочи исправлены, но в игре остались и топорная дипломатия, и странная расстановка сил на военно-политической арене.





КОДЕКС ВОЙНЫ. ОСАДА

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Кодекс Войны. Осада.
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
strategy.turn-based.fantasy
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
«1С: Ino-Co»
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1,5 ГГц, 512 Мб RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН:
www.warcodex.ru

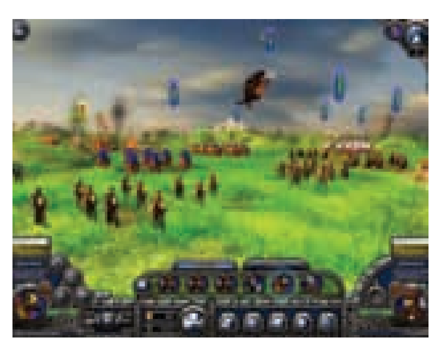


«Кодекс войны» продолжает «радовать» add-on'ами, причем лепятся они по схеме а-ля «Рейнджеры». Если там было не так уж много тайных операций и рейнджерства, то в «Осаде», как можно легко догадаться – маловато осад. Перед нами снова набор из 19 миссий и три новых героя – ни дополнительных юнитов, ни тем более армий нет и не предвидится. Добрая половина заданий здесь, так сказать, повышенной сложности. К сожалению, это не та сложность, которая подкупала в оригинальной игре и «Высшей расе», когда каждую миссию можно было пройти десятком способов, всякий раз получая или новый артефакт, или зарабатывая лучшую победу. В данном случае разработчики пошли по пути тупого квеста – пока не произведешь нужные действия в нужном порядке, девочка с бантиком не отдаст гранатомет. Выяснить, каков же этот порядок, можно только перебрав варианты. Хоть и не все задания таковы, но до великолепной проработки прежних миссий им весьма и весьма далеко. В целом – или слишком легко, или слишком тяжело, точнее, долго и скучно. Жаль.

РЕЗЮМЕ

Те же самые миссии, все хуже и хуже отделанные… При дефиците хороших пошаговок мы съедим и такое, да еще спасибо скажем!





1 Увы, «писишникам» досталась та же версия «ВАЛЛ-И», что и владельцам «младших» консолей – это, конечно, не DS, но и не PS3 (а PS2).

2 У Санкт-Петербурга стоит Николай II – в моей ветке истории он завзятый кинематографист и крутит кино по всей империи, успокаивая недовольных.

3 Одну из кампаний вы проводите во главе почти рыцарского войска… Элита средневековых армий весьма сложна в управлении! Чуть зазеваешься – и они атакуют кого-нибудь не того.

Подписка в редакции

СТРАНА ИГР — ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

КОМПЛЕКТ
«Страна Игр» + 2DVD
и «PC ИГРЫ» + 2DVD
На 6 месяцев – 3150 руб.
На 12 месяцев – 5580 руб.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в апреле, то журнал будете получать с ноября.

Подписка на журнал «Страна Игр» + 2DVD (выходит два раза в месяц)
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2400 РУБ НА 12МЕСЯЦЕВ. – 4400 РУБ.

Бесплатные телефоны: **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон).
Вопросы о подписке можно также направлять по адресу **INFO@GLC.RU** или прояснить на сайте **WWW.GLC.RU**

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

* свой рабочий адрес с названием компании
* подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ ____________

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ______________________ 2008 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________

дата рожд. ☐☐. ☐☐. ☐☐ г.
(день) (месяц) (год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________
область/край ____________
город ____________
улица ____________
дом ____________ корпус ____________
квартира/офис ____________
телефон (код) ____________
e-mail ____________
сумма оплаты ____________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «________________»	
с 2008 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «________________»	
с 2008 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

АРКАДА
КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Что такое «аркада»? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!



Автор:
Анатолий Сонин
anatoliy.sonin@gameland.ru

DRAGON QUEST: MONSTER BATTLE ROAD

Вспомните свои 12 лет. Признавайтесь, что вы тогда коллекционировали? Вкладыши? Марки? Фишки? Мыло? Автор собирал наклейки по «Звездным войнам» и помещал их в специальный альбом. И был счастлив.

Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра», www.wizardgame.ru.

Представьте, насколько счастливы японские дети. Мало того что они могут собирать карточки с разномастными монстрами из Dragon Quest, так после этого молодежь вставляет их в автомат Monster Battle Road и устраивает между своими существами виртуальные бои! Перед друзьями, конечно, тоже можно похвастаться: вызвать их на игровую дуэль или вместе пойти на босса. А там, глядишь, кто-то дорастет и до городского чемпионата. Проходит еще немного времени, и юный японский геймер в двенадцать лет становится национальным чемпионом по Dragon Quest: Monster Battle Road. Почему в столь раннем возрасте? Поясню: кабинет сделан специально для детей. Он настолько маленький, что взрослому пришлось бы согнуться в три погибели, чтобы нормально сыграть.
А для ребенка здесь настоящий рай. На карточках, конечно, не боевые жуки (это, как известно, признанные любимцы японских подростков), но существа тоже очень колоритные. Акира Торияма, автор чрезвычайно популярной манги Dragon Ball, лично выдумал дизайн почти каждого монстра Dragon Quest. И это одна из причин успеха RPG-сериала в Японии. Знаете ли вы, что для рядового токийского школьника Dragon Quest намного важней, чем Final Fantasy и Fallout вместе взятые? Хотя, если честно, о существовании последнего рядовой токийский школьник, наверное, даже и не знает. При таком успехе удивляет, что автомат по Dragon Quest до сих пор сделан только один. В ноябре, правда, намечается сиквел Monster Battle Road, а первая часть тем временем регулярно получает новые коллекции карт, и вместе с ними обновления – очередные «главы», которые вводят неизвестных монстров и боссов.
Как вы можете заметить, на каждого игрока в автомате Monster Battle Road отводится по две кнопки. Но игра чуть сложнее, чем кажется. Вот как она работает. Вы скармливаете автомату монету в 100 йен, он выплевывает вам карту с чудищем. Посмотрите на нее – здесь куча характеристик! Здоровье, сила, интеллект, броня и даже ловкость у каждого монстра своя. На карте можно прочитать о двух ударах чудовища.



> Кабинет сделан специально для детей. Он настолько маленький, что взрослому пришлось бы согнуться в три погибели, чтобы нормально сыграть.





СКОРЕЕ В НОМЕР!

19-го июля в Москве прошел чемпионат России по DDR. В соревновании использовалась самая последняя версия машины – SuperNOVA 2. Список победителей выглядит так: 1.Кира 2.Амибоши 3.Тигра. Кто все эти люди, спросите вы? Если интересно – вам дорога на bemafia.ru, русское сообщество поклонников игр Bemani. (Автор фото - Rimu.)



ХОЧУ!

Мы тоже хотим, но очевидно, что автомат задуман специально для Японии. Карты в русских аркадах не в ходу, а европейский успех Final Fantasy успешно затмил здесь сериал Dragon Quest.





4

За первый отвечает красная кнопка, за второй – синяя. Атаки бывают разных типов, и каждая предназначена против определенных врагов. Бывают физические удары, магия и спецнавыки, и некоторые из них дают противнику особый статус: например, заражают его ядом или вгоняют в сон. Новичок, получивший первую карту, еще не понимает всей важности этих характеристик, и просто вставляет ее в специальное окошко. Режим игры один, и он начинается автоматически. Со своим монстром вы переноситесь на закрытую арену и устраиваете драку с группой из трех врагов. Пока карта у вас одна, двух союзников компьютер назначит сам. Сражение начинается.

Пошаговая система боя предполагает раздачу приказов членам команды. Кнопок, напоминаю, две. Приказов, стало быть, столько же. От вас требуется только выбрать, какой из двух ударов использует каждый монстр во время этого хода, а все остальное игра сделает сама. Если типы атак у существ совпадают, то вместо трех разных ударов они наносят один общий. Конечно, время от времени атаки приводят к промахам, а иногда их можно отразить – недаром на картах так много характеристик. Причем, заметьте, никаких блоков ставить не разрешается, и лечиться тоже нельзя. Знай себе мутузь врага.

В углу экрана располагается шкала спецатаки, показатель которой возрастает после каждого удара и становится тем больше, чем быстрее вы сделали ход. Когда шкала заполняется, в центре кабинета приподнимается меч. Тут вы можете вставить специальную карту, нажать на меч и применить суперудар, который уничтожит команду недругов одним махом.

Кроме этого, иногда попадаются карты с героями игр Dragon Quest. Их можно использовать в любой момент боя, но только один раз за схватку. Такие персонажи либо усилят вашу команду полезным заклинанием, либо атакуют противника.

Понятное дело, что с эдакой простецкой системой большое значение приобретает выбор самих существ. Сможете ли вы скомбинировать удары монстров и сделать их роковыми для любых врагов? Сумеете ли сохранить при этом объединенные атаки? Если набор существ оказался особенно удачным, три маленьких монстра способны превратиться в бою в одного гигантского. Разные типы Slime, например, сливаются в большого King Slime.

Драться придется не только с троицами монстров, но и с боссами. Во время подобных столкновений к вам может подключиться товарищ со своими тремя картами. Тогда схватка будет идти уже в соотношении шестеро против одного.

Такие автоматы – не редкость для Японии, и все-таки тематика Dragon Quest и на удивление приятная графика даже нас заставляют с умилением вспомнить детство. СИ

1 Поверьте нам: Акира Торияма – великий дизайнер... даже если эти картинки свидетельствуют об обратном.

2 Такие забавные и, в общем-то, ничем не примечательные монстрики годами кочуют из одной серии DQ в другую.

3 Тот самый единственный экран, на котором можно что-то делать. Выбирайте атаки существ и надейтесь на свою удачу.

4 По фотографии этого не заметно, но автомат ужасно маленький – экран расположен на уровне пупка взрослого человека.

5 Рыцарь в игре...

6 ...тот же рыцарь на карте. Обратите внимание, как много у него характеристик.

На карте можно прочитать о двух ударах чудовища – за первый отвечает красная кнопка, за второй – синяя. Атаки бывают разных типов, и каждая подходит к определенным врагам.



5



6

НОВОСТИ MMORPG









Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 Warhammer Online: в Россию с любовью?

Русских геймеров постараются отделить от европейцев.

Возглавляющий рейтинг самых ожидаемых MMORPG Warhammer Online: Age of Reckoning (WAR) будет выпущен в России в версии для PC полностью на русском языке в начале 2009 г., всего на пару месяцев позже европейского релиза. Так отреагировала EA Mythic на петицию русскоязычного сообщества Warhammer Online (**http://www.petitiononline.com/warham78/petition.html**), обеспокоенного тем, что оно будет «оторвано» от остальных европейских игроков.

В прошении, подписанном тысячами отечественных геймеров, в частности говорится: «Мы хотим свободно приобрести игру в день ее выхода в Европе, а также получить возможность приобрести pre-order у нас в стране. Нам бы хотелось иметь возможность общаться между собой на родном языке, даже играя на европейских серверах, и увидеть качественный перевод клиента на русский язык…».

Увы, но существенная часть пожеланий российских поклонников Warhammer (трансферт с европейских серверов н а русские и обратно, возможность писать кириллицей на европейских серверах и т.п.) выполнена не будет. Но шаги навстречу россиянам сделаны. «За последние 25 лет Warhammer стал любимым увлечением игроков всего мира, и для нас честь представить Age of Reckoning российским фанатам», – заявил генеральный продюсер EA Mythic Марк Джейкобс. «Российская индустрия MMO развивается быстрыми темпами, и для нас Россия является важной стратегической территорией для продвижения Warhammer Online».

«Нам особенно приятно представить Warhammer Online российским пользователям полностью на русском языке, – вторит коллеге Тони Уоткинс, директор по развитию бизнеса Центральной и Восточной Европы. – Для запуска игры мы собрали команду профессионалов, так что пользователи могут рассчитывать на всестороннюю поддержку с нашей стороны».

2 Anarchy Online: семь лет – не срок

Жизнь на планете Rubi-Ka все еще теплится.

Семь лет онлайновой жизни делают любую MMORPG заслуженным ветераном, а потому неудивительно, что Funcom решила отметить очередную годовщину Anarchy Online с должным размахом. Игроков ждут конкурсы с ценными призами и бонусы – по 700 paid points на каждый аккаунт. Бонус можно потратить на приобретение амуниции, средств передвижения и т.п.

Попутно Funcom попытается решить и другие задачи, немаловажные для выживания Anarchy Online: увеличить базу подписчиков (каждый игрок получит семь ключей для приглашения друзей) и… заработать.

Напомним, что базовая версия MMORPG уже несколько лет доступна для бесплатной загрузки и игры, а вот за три дополнения к ней приходится платить – как за каждый add-on, так и абонентскую плату за пребывание в «дополнительном» мире. Праздничное предложение Funcom, увы, не предполагает отмены абонентки, но сулит серьезную экономию на покупке дополнений: Shadowlands, Alien Invasion и Lost Eden предлагаются всего за $7 (Северная Америка) или €7 (Европа).

Помимо этого в Anarchy Online настойчиво зовут тех, кто когда-то имел аккаунт в этой MMORPG. Экс-анархистам обещаны 30 дней бесплатной игры плюс все те же 700 paid points, что получают лояльные геймеры. Это, конечно, не слишком справедливо, но с малой населенностью платной части Rubi-Ka надо что-то делать…

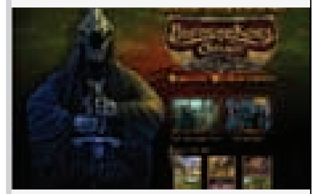
3 Zzang Online: Double Dragon двадцать лет спустя?

Казуальная аркада приглашает на испытания.

Разработчики из MuhanGame и провайдер Game'n'Game известили игровую общественность о начале открытого бета-теста переведенной на английский казуальной Zzang Online (**http://zzangon.gamengame.com**). В основе сюжета – противостояние фракций Sun и Judgement, представляющих два противоборствующих района города Zzang. Кроме того, жизнь игрокам осложняют монстры-NPC из мафиозной группировки Black Wings.

По словам тестеров, участвовавших в закрытой бете, MMORPG рас-

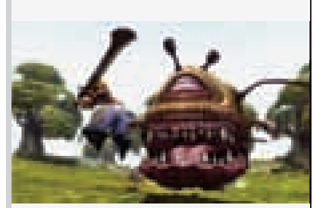
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



«АйТи Территория» объявила о начале регистрации на сентябрьское бета-тестирование русской версии Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar. Заполнить анкету можно на открывшемся русском сайте «Властелина Колец Онлайн: Тени Ангмара» (**http://www.lotro-russia.com**). Официальный запуск «Властелина Колец…» с собственными серверами и круглосуточной техподдержкой запланирован на осень 2008 года. Дистрибуция игры в России, странах СНГ и Балтии будет осуществляться компанией «1С».



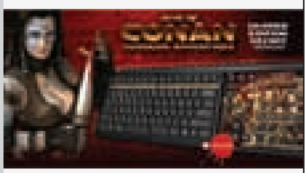
SOE ознаменовала пятую годовщину Star Wars Galaxies выпуском онлайновой карточной игры с бесконечным названием – Star Wars Galaxies Trading Card Game: Champions of the Force. Первый релиз Champions of the Force (**http://www.starwarsgalaxies.com/tradingcardgame**) содержит 20 специальных loot-карт, которые можно обменять на ценные предметы в родительской MMORPG. Каждый месяц подписчики SWG будут получать по пять бесплатных наборов карт. Кроме того, выполняя квесты в самой Star Wars Galaxies, можно будет раздобыть новые карты для Champions of the Force.



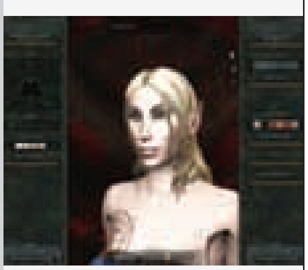
Корейская Eyedentity Games, объединившая выходцев из NCsoft, Gravity, Phatagram и Webzen, анонсировала свой первый проект – Dragon Nest (http://www.eyedentitygames.com/eng/games/dragonnest.asp). Действие этой анимешной action/MMORPG вра-

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

щается вокруг глобального квеста – поиска противоядия для отравленной богини Алтеи, которая некогда правила миром Лагендия, ныне захваченным драконами. В Корее тестирование Dragon Nest начнется в конце 2008 года, мировой релиз запланирован на 2009 год.



Ideazon обновила линейку геймерских клавиатур Zboard модулем (Keyset), специально разработанным для Age of Conan. AoC USB Zboard содержит 70 промаркированных горячих клавиш для команд и действий, 24 клавиши для выражения эмоций и т.п. Клавиатура Zboard продается за $49.99. Но если она у вас уже есть, то можно купить лишь Keyset за $19.99 (**http://www.gamestop.com/Catalog/ProductDetails.aspx?product_id=69042**). Каждый покупатель получит в подарок игровой предмет – кольцо Enruned Kosalan, повышающее магическую атаку своего владельца.



Funcom сообщила о работе над исправлением «половой» ошибки в Age of Conan: Hyborian Adventures (http://www.ageofconan.com). Как известно, в этой MMORPG обнаружен баг, приводящий к заниженной боеспособности персонажей женского пола по сравнению с мужскими. По заверениям разработчиков, корни проблемы кроются в разной длительности «мужских» и «женских» анимаций. Соответственно, для ее решения необходимо изменить тайминги 150 движений, а затем проверить нововведения на работоспособность в комбо-сериях. Объем переделок значителен, а потому точная дата исправления ошибки не названа.

3



считана преимущественно на детей и подростков, и вряд ли заинтересует hardcore-геймеров. Надо сказать, разработчики прислушались к высказанным в ходе CB замечаниям, особенно к упрекам в однообразии геймплея, и обещают вскоре внести необходимые изменения. Нельзя не отметить, что при всей казуальности и детскости Zzang Online на фоне большинства «реалистичных» и мультяшных 3D MMORPG выглядит достаточно свежо. Игровое действие напоминает японскую аркаду-скроллер Double Dragon (1987): на фоне неподвижных задников бегают, прыгают, общаются и сражаются анимешные спрайтовые персонажи. Кроме того, в Zzang есть опция замедления времени, что помогает эффективнее расправляться с противниками во время боев. Наконец, победитель PvP-турнира может стать правителем Zzang'а – столицы мира. Таковы три аргумента за участие в открытом тестировании английской версии Zzang Online…

4 Age of Heroes Online: подарок от Мегафона

Фанаты MMORPG смогут играть везде и почти на чем угодно.

Qplaze сообщила об открытии сервера мобильной и бесплатной Age of Heroes Online – владельцы сотовых телефонов смогут загрузить клиентскую часть этой Java стратегии/MMORPG с **http://aoho.qplaze.com/wap.php** (официальный сайт игры для обычного браузера: **http://aoho.qplaze.com**). Если с загрузкой клиента возникают сложности – отправьте SMS на бесплатный номер 5049 с текстом INTERNET и сохраните полученные настройки. Эксклюзивным провайдером «Века Героев» стал сотовый оператор Мегафон, на начало июля в игре было свыше четырех тысяч регистраций. Соответственно, ежедневный онлайн пока не превышает 100 человек.

Age of Heroes – это двумерная спрайтовая графика, множество квестов и единый, весьма компактный мир, готовый вместить несколько тысяч игроков. У геймера есть выбор из пяти рас – орки, эльфы, люди, гномы и демониды (мутанты). Классов у каждой расы три – воин, маг и стрелок-«дальнобойщик». У персонажей есть умения с тремя ступенями развития – ученик, специалист, мастер. Максимально возможный уровень героя 60-й, в текущей версии – 25-й.

Помимо прокачки, квестов и исследования локаций, в «Веке Героев» имеется PvP. Дуэли на арене не влекут потери войск, золота или артефактов. А вот бои в военных или «беззаконных» зонах заканчиваются невосполнимыми потерями в армии, зато часть имущества проигравшего отходит победителю.

Age of Heroes Online не требует абонентской платы. Расходы возникают лишь при загрузке игры и во время игрового процесса – геймеры оплачивают трафик в соответствии с тарифным планом.

5 Second Life: город продан вместе с населением

Проститутки у вокзала не заметили смены владельца.

Город Амстердам из виртуального мира Second Life (**http://secondlife.com**) ушел с молотка на интернет-аукционе eBay за $50 тыс., сообщает портал «Вебпланета». Прежний владелец этого центра секс-бизнеса виртуального мира Кевин Альдерман (Kevin Alderman) объясняет мотив сделки решением заняться новым, более крупным проектом «для взрослых» в Second Life, причем на этот раз сделать его недоступным для детей.

О покупателе почти ничего не известно, он не оставил возможности связаться с ним через eBay. Однако, по словам Альдермана, новый обладатель города – голландец.

Виртуальный город является точной копией нескольких улиц настоящего Амстердама. В нем также есть канал с лодками, железнодорожный вокзал с поездом, центральная площадь и сотни магазинов. Кстати, большинство из них предлагают товары сексуального характера. А вокзал и вовсе является местом сбора персонажей-«проституток», чьи хозяева предлагают виртуальный секс за деньги.

«Амстердам – один из самых развитых городов в Second Life. Содержит мало случайного контента, и пользователи с большим удовольствием в него погружаются», – заявили сотрудники Linden Lab, разработчика Second Life. СИ

Лучшие MMORPG месяца

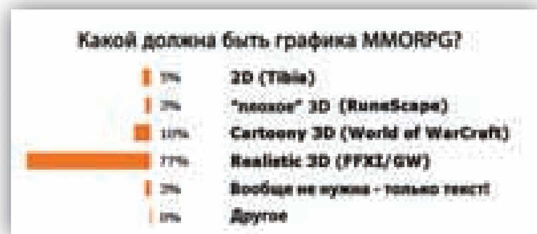
Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	8.4
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.2
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.2
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.2
Guild Wars Factions	http://www.guildwarsfactions.com	8.2
Tabula Rasa	http://www.playtr.com	8.4
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.2

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Warhammer Online: Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.4
Aion	http://www.plaync.com/us/games/aion	7.3
Stargate Worlds	http://www.stargateworlds.com	7.3
Earthrise	http://www.play-earthrise.com	7.2
Shadow of Legend	http://www.shadowoflegend.com	7.2
Jumpgate Evolution	http://www.jumpgate-evolution.com	7.2
The Chronicles of Spellborn	http://www.thechroniclesofspellborn.com	7.1

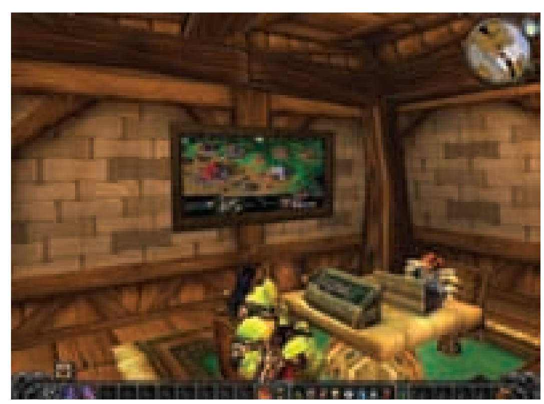


Бытует мнение, что графика для MMORPG не важна. Возможно, это так… или не совсем так! А, может, даже совсем не так?!

Ответ даст лишь представительный социологический опрос. Сайт misterpoll.com попытался его провести, но собрал мнения лишь полутысячи геймеров. Маститые социологи наверняка поднимут эти данные на смех, но нас с вами цифры вполне устраивают – тенденция налицо. Подавляющее большинство за реализм в MMOROG – 77% голосов! Минимальный компромисс – мультяшная 3D-графика World of WarCraft, в этом уверено 10% игроков.

Все остальные варианты (2D, текст или «плохое» 3D из десятка полигонов на героя) получают лишь 3-5% и идут «в топку».

Источник: misterpoll.com, опрошен 581 человек.



5







Евгений Никоноров

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

В ЗАЩИТУ ХАРДКОРА

ЕСТЬ ЛЮДИ, ДЛЯ КОТОРЫХ MMORPG СТАЛИ ВТОРЫМ ДОМОМ. ХАРДКОРНЫЕ ИГРОКИ. ОНИ ИГРАЮТ СЕРЬЕЗНО, ПО-ВЗРОСЛОМУ. ЦЕНОЙ НЕИМОВЕРНЫХ УСИЛИЙ ОНИ ДОБИВАЮТСЯ ПРИЗНАНИЯ И ВЛАСТИ, ОНИ ПИШУТ ИСТОРИИ ЦЕЛЫХ ВСЕЛЕННЫХ. ИХ БОЯТСЯ СОТНИ, ПЕРЕД НИМИ БЛАГОГОВЕЮТ ТЫСЯЧИ. ОНИ – СТОЛПЫ ВИРТУАЛЬНЫХ МИРОВ. ИМЯ ИМ – ЗАДРОТЫ.

Всю общность игроков в MMORPG можно разделить на две большие категории по такому признаку, как степень серьезности отношения к игре. Одни люди играют поверхностно, от случая к случаю, особо не вдаваясь в тонкости игровой механики. Другие играют серьезно и вдумчиво, воспринимают игровые события близко к сердцу, ревностно следят за развитием своих персонажей, с особым трепетом относятся к достижениям и победам. Для определения первых, используют обидный термин «казуалы»; вторых и подавно называют задротами. Названия категорий говорят сами за себя. Казуалы используют MMORPG как большой чат с картинками, способный время от времени развеять их скуку. Игра становится для них лекарством от неспособности занять себя хоть чем-нибудь. Для хардкорных игроков MMORPG есть неотъемлемая часть реальной жизни.

Казуалы оправдывают свой стиль игры, как более «здоровый» и естественный. Они проводят в MMORPG не так много времени и не склонны сильно переживать или расстраиваться изза виртуальных неудач (которые при таком подходе к игре неизбежны – ведь успешная игра в MMORPG невозможна без значительных временных и эмоциональных затрат). Само общество позиционирует казуальный стиль игры как адекватный и правильный, призывая играть, но не заигрываться. Такая политика уже приносит свои плоды. Современные популярные MMORPG становятся всё более и более ориентированными на казуалов. С каждой новой хроникой в Lineage 2 получить очередной грейд брони и оружия становится проще; в World of Warcraft появляется всё больше нетрудных боссов, а имеющиеся значительно ослабляются. Всё это позволяет более казуальным кланам и гильдиям вести успешную игру. Такая политика издателей вполне объяснима. Всё же, «случайные игроки» составляют сегодня большую часть обитателей MMORPG. Казуалы не являются стабильными потребителями, имея склонность уходить из игр или переходить из одной игры в другую, однако их количество не сравнимо с количеством хардкорных игроков. Оно и понятно, ведь посвящать игре значительную часть своей жизни соглашается далеко не каждый. Современный человек постепенно теряет способность отдаваться какому-либо делу целиком и полностью. Сегодня считается, что в жизни непременно нужно попробовать всё. При таком подходе у людей просто не остаётся времени на то, чтобы пристраститься, прикипеть к чему бы то ни было.

С другой стороны, всё больше и больше хардкорщиков оставляет любимые игры по причине страшной инфляции игровых ценностей. Приведу пример из уже относительно далёкого прошлого. В World of Warcraft до выхода Burning Crusade раздобыть Tier-3 экипировку было очень и очень непросто. Чтобы одеться в лучшую на тот момент броню, игроки проводили в игре дни и ночи, осваивая инсты, сотни раз вайпались на одних и тех же боссах, каждый вечер ходили в рейды. Топовый шмот был пределом мечтаний и становился причиной настоящих, пожизненных скандалов и ссор между игроками. Потом вышел add-on, и вместе с ним появилась инсты с Tier-4, Tier-5, а потом и Tier-6 экипировкой. Старые, добытые неимоверным трудом вещи, обесценивались просто на глазах. Очень скоро даже последний казуал постеснялся бы показаться на людях в Tier-3. Тогда очень многие «старички» ушли из игры, ругая близзардов с их новым дополнением и политикой касательно новых вещей. Впрочем, свою порцию фана они получили. Во всех MMORPG всегда будет оставаться контент для хардкорных игроков, однако его относительное количество сокращается с каждым новым дополнением. Это – дань основному потребителю в лице казуалов.

Казуалы склонны обвинять задротов во многих «грехах», главный из которых – отказ от удовольствия в пользу игры на результат. Эта игровая аскеза на первый взгляд и правда может показаться неразумной, однако говорить, будто хардкорные игроки играют ради результата вопреки удовольствию, просто нельзя. На самом деле, эти люди получают огромное удовольствие – в первую очередь, от достигнутого результата, а не от самого процесса игры. Это сродни удовольствию от хорошо выполненной работы, от кропотливого, целенаправленного труда. В игре на результат есть место и страстям, и азарту, и настоящей спортивной злости. Так называемые задроты не просто следуют за игровым течением, ловя неожиданные повороты и наслаждаясь скоростью волны, но сами управляют своей виртуальной жизнью. Им доступны острейшие переживания и эмоции, которые просто невозможны без серьезного отношения к MMORPG. Хардкорные игроки ставят перед собой те или иные задачи – будь то прокачка до нужного уровня, добыча желаемой экипировки, освоение нового рейд-босса, захват замка или космической станции – и шаг за шагом двигаются к решению этих задач. Жизнь увлеченного человека расцветает новыми красками и наполняется настоящим смыслом. Пусть даже это будет увлеченность придуманной действительностью. Миры могут быть виртуальными, реальными будут эмоции, пережитые нами в этих мирах.

У человека непременно должно быть какое-то дело, которое бы поглощало его полностью, без остатка. Это может быть что угодно – работа, религия, спорт, музыка, фотография, компьютерные игры. Да пусть это будет хоть вышивание крестиком – лишь бы было! Увлечение, которому посвящаешь всю жизнь, – не обязательно, чтобы одно-единственное и на все времена, но важно, чтобы в любой момент было что-то такое, чему отдаёшься на все сто, чему посвящаешь себя до последней жилки. Чтобы всегда можно было не задумываясь сказать, ради чего живешь. Иначе это не жизнь вовсе получается, а черт знает что.


PC ИГРЫ
Журнал для настоящих геймеров
ОДИН ИЗ КРУПНЕЙШИХ В РОССИИ ЖУРНАЛОВ, ГДЕ ПУБЛИКУЕТСЯ ОПЕРАТИВНАЯ,
ПОДРОБНАЯ И ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ.
2 ПОСТЕРА, 2 НАКЛЕЙКИ, 2 УНИКАЛЬНЫХ DVD, 240 СТРАНИЦ

LIVE NETWORK CHANNEL

ВСЕ САМОЕ СВЕЖЕЕ И ИНТЕРЕСНОЕ НА ИГРОВЫХ ОНЛАЙН-ПРОСТОРАХ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

Bionic Commando Rearmed ★★★★½

PSN, XBLA, PC НОВИНКА

Жанр: action-adventure.platform | Издатель: Capcom | Разработчик: Grin | Размер: 250 Мбайт | Зона: ALL | Цена: 800 MP

Евгений Закиров

Выход долгожданного римейка Bionic Commando, хита восьмибитной эпохи, изначально был запланирован на май этого года. Однако шведская компания GRIN, отвечающая за разработку Rearmed, не поспела в срок и перенесла дату выхода на август, мотивируя это необходимостью довести до блеска сразу три версии игры: для XBLA, PSN и PC. Таким образом, геймеры смогли познакомиться с обновленными приключениями легендарного героя, коротая время до выхода полноценного сиквела (который также разрабатывают шведы), только в конце лета. И что же это за приключения?

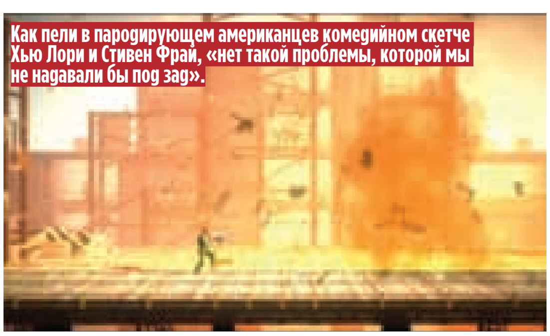
Итак, специальный агент, супердесантник и просто рубаха-парень Радд Спенсер должен отыскать и освободить другого агента, Супер Джо, схваченного нацистами, в чьи планы, помимо создания самого мощного в мире оружия, входит дежурное воскрешение Адольфа Гитлера. То есть, так было в оригинальной игре, которую еще в 1988 году американцы переиначили на свой лад, обозвав нацистов империалистами, Гитлера – Мастером-Ди, да вдобавок перерисовав свастику. Создавая римейк, Grin придерживались именно этого варианта истории, поэтому во вступлении рассказывается о конфликте империалистов и Федерации, а также загадочном «Проекте Альбатрос», но не упоминается, кто они такие на самом деле, эти усатые злодеи.

Bionic Commando Rearmed представляет собой набор плоских многоэтажных уровней – военных баз, часть которых принадлежит доблестной Федерации, а часть ее злейшим врагам, мечтающим поработить человечество. Базы отмечены на специальной карте и пронумерованы, сама же карта поделена на секторы. Игрок перемещается от одной базы к другой на вертолете, при этом за каждый его «ход», т.е. за каждое перемещение, по карте передвигаются и вражеские фургоны. Если столкнуться с ними, придется проходить дополнительное испытание, напоминающее обычный скроллшутер: камера расположена сверху, а игроку требуется прорваться к верхней границе уровня и разбомбить блокпост.

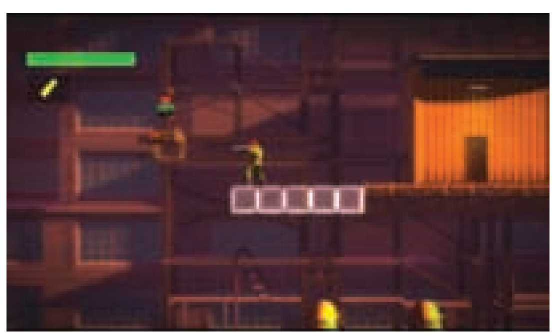
Изначально доступ к некоторым районам закрыт – требуется, например, найти зеленый чип, или дорогу перекрывает каменная колонна, или ограждение мешает пробраться на вражескую территорию. Обычно пилот вертолета подсказывает, куда отправиться дальше, но выбор все равно остается за игроком. Кроме того, пилот не говорит, на каком из союзных участков можно найти улучшения для оружия или брони, поэтому потратить время на самостоятельное исследование мира все-таки придется.

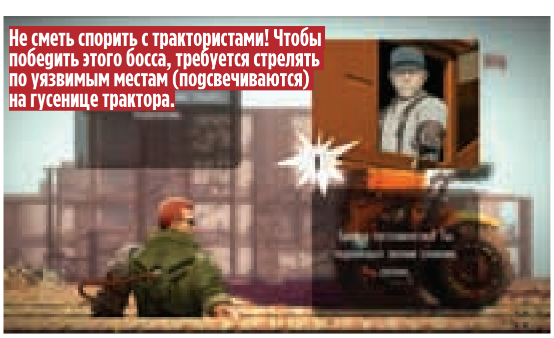
Bionic Commando Rearmed на поверку оказывается не столько шутером, сколько «боевиком широкого профиля с заметным креном в сторону платформера»: пули летят медленно и от них легко уклониться, противников немного и погибают они с одного попадания. Уровни, как уже отмечалось, многоэтажные, то есть переход на другую локацию вполне может оказаться на тридесятом этаже, неизвестно как вообще держащемся в воздухе. Чтобы добраться до этого перехода, требуется использовать био-руку: с помощью последнего достижения научной мысли герой может цепляться за потолки и разные предметы, раскачиваться, чтобы перепрыгнуть пропасть, или подтягиваться, чтобы подняться на ярус выше. Впрочем, Rearmed состоит не только из перестрелок и беготни – время от времени герой выходит на связь со штабом, ведет светские беседы («Командир, я все еще понятия не имею, какой такой тайный проект разрабатывает противник!») и решает головоломки, то есть, взламывает вражеские базы данных. Взлом выполнен в виде не очень уж красивой мини-игры, причем еще и достаточно простой.

Возможно, Rearmed не может похвастаться неземной красотой, но и пожурить ее особенно не за что – выглядит она уж точно не хуже других хитов XBLA или PSN. Но вот что ее отличает, так это в мельчайших деталях проработанный баланс между новым контентом и ретро. Это чувствуется и в графике, и в музыкальном сопровождении, наконец, в дизайне персонажей и иллюстрациях Тосиаки Мори. Удивительно, как Rearmed удается выглядеть столь современно, демонстрируя, скажем, впечатляющую физическую модель, но предлагая при этом классический, по сути мало изменившийся геймплей. Неслучайно в одном из интервью представители Capcom рассказывали, что люди, работавшие над оригинальным Bionic Commando, многим помогли талантливым разработчикам из Grin. Теперь за судьбу блокбастера-сиквела можно не волноваться – шведы знают свое дело, они не подведут.

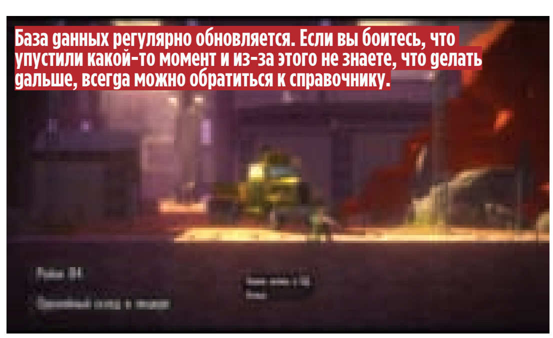


Как пели в пародирующем американцев комедийном скетче Хью Лори и Стивен Фрай, «нет такой проблемы, которой мы не надавали бы под зад».





Не сметь спорить с трактористами! Чтобы победить этого босса, требуется стрелять по уязвимым местам (подсвечиваются) на гусенице трактора.



База данных регулярно обновляется. Если вы боитесь, что упустили какой-то момент и из-за этого не знаете, что делать дальше, всегда можно обратиться к справочнику.

PlayStation Store

Демоверсии:

- Elefunk, 408 Мбайт
- NARUTO: Ultimate Ninja Storm, 558 Мбайт
- PixelJunk Eden, 107 Мбайт
- Fatal Inertia EX, 542 Мбайт
- Echochrome, 79 Мбайт
- PixelJunk Eden, 106 Мбайт
- Lego Indiana Jones: The Original Adventures, 762 Мбайт
- Madden NFL 09, 1.23 Гбайт
- FaceBreaker, 952 Мбайт

Дополнения:

- Rock Band: The Best of the Who («Amazing Journey», «Baba O'Riley», «Behind Blue Eyes», «Eminence Front», «Going Mobile», «Leaving Here», «My Generation», «Good Looking Boy», «Sea & Sand», «Summertime Blues», «Who Are You?», «Young Man Blues»), $19.99 или $1.99/шт.
- Rock Band: Downloadable Tracks (Shinedown «Devour», Shinedown «Junkies for Fame»), 25 Мбайт – 44 Мбайт, $1.99/шт.
- Rock Band: Nine Inch Nails Track Pack 02 («Last», «Burn», «Capital G»), $5.49 или $1.99/шт.
- Rock Band: Downloadable Tracks (Testament «Electric Crown», Staind «This Is It», Scars on Broadway «They Say»), $1.99/шт.
- Rock Band: thenewno2 «Yomp», $0.99
- Guitar Hero III: Legends of Rock: Guitar Virtuoso Pack (Joe Satriani «Surfing with the Alien», Steve Vai «For the Love of God», Buckethead «Soothsayer»), 56 Мбайт, €3.99
- Super Stardust HD: Team Pack, 100 Кбайт, 140 руб.
- Soulcalibur IV: Customization Equipment 1, 3 Мбайт, $1.49

Xbox Live Marketplace

Демоверсии:

- Too Human, 1.09 Гбайт
- Hail to the Chimp, 426 Мбайт
- FaceBreaker, 954 Мбайт
- Madden NFL 09, 1.09 Гбайт

Дополнения:

- Rock Band: The Best of the Who («Amazing Journey», «Baba O'Riley», «Behind Blue Eyes», «Eminence Front», «Going Mobile», «Leaving Here», «My Generation», «Good Looking Boy», «Sea & Sand», «Summertime Blues», «Who Are You?», «Young Man Blues»), 1600 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band: Downloadable Tracks (Shinedown «Devour», Shinedown «Junkies for Fame», Nine Inch Nails «Last», Nine Inch Nails «Burn», Nine Inch Nails « Capital G»), 160 MP/шт.
- Rock Band: Downloadable Tracks (Testament «Electric Crown», Staind «This Is It», Scars on Broadway «They Say»), 160 MP/шт.
- Rock Band: thenewno2 «Yomp», 80 MP
- Guitar Hero III: Guitar Virtuoso Pack (Joe Satriani «Surfing with the Alien», Steve Vai «For the Love of God», Buckethead «Soothsayer»), 500 MP
- Ninja Gaiden II: Mission Pack, 800 MP



FaceBreaker
954 Мбайт

Новости

Алексей «3erglinG» Косожихин 3ergling@gmail.com

На E3-конференции Microsoft был показан новый дашборд Xbox 360, выглядящий как «XMB с Mii». Упоминание Mii неслучайно, ведь Аватары (трехмерные человечки, призванные быть, собственно, аватарами игроков) тоже теперь официально анонсированы. Microsoft гарантирует появление игр, поддерживающих Аватары, – например, всякие аналоги ТВ-шоу. Еще одна из интересных функций нового дашборда – возможность полной установки игр на жесткий диск консоли.

Sony наконец-то запустила собственный видеосервис, но пока только в США. С его помощью можно покупать и арендовать по умеренной цене фильмы, сериалы и аниме в SD и HD-качестве. Партнерами видеосервиса на текущий момент являются компании Sony Pictures, Fox, MGM, Lionsgate, Warner, Disney, Paramount, Turner и Funimation. К сожалению, доступ к сервису ограничен по IP, а в PAL-регионах запуск не состоится до следующего года.

Microsoft в это время объявила о соглашении с компанией Netflix, владельцем крупной сети цифрового распространения видеоконтента. Теперь владельцам Xbox 360 будет доступна обширная библиотека фильмов и сериалов. Они смогут воспользоваться функцией «Watch Now», позволяющей смотреть одно и то же видео одновременно на разных консолях.

Каз Хираи, босс Sony Computer Entertainment, поведал, что они не торопятся с выпуском Home. Игра (если этот проект можно так назвать), мол, так хороша, что, по сути, неважно, когда она выйдет. Кстати, владельцы японских аккаунтов PS Store могут попытать удачи и поучаствовать в конкурсе за право быть допущенным к очередному закрытому тестированию.

Радостная весть для PC-геймеров: мультиплеерная часть сервиса Games For Windows Live теперь не требует Gold-аккаунта – то есть, абсолютно бесплатна. А вот и приятный сюрприз: до конца лета стал бесплатным и мультиплеер в кроссплатформенных играх для владельцев Xbox 360. К сожалению, у Microsoft пока нет планов делать мультиплеер на Xbox 360 бесплатным навсегда. Или хотя бы чуть более дешевым.

Sony предупреждает, что покупка третьего выпуска новостного проекта Qore подарит допуск к открытой бете продолжения популярного шутера Resistance 2. Другой вариант – участвовать в программе предзаказа игры в отдельных магазинах США. Правда, оба этих варианта (по идее) работают только для американцев, но разработчики обещают что-то придумать и для европейских геймеров.

На E3 была анонсирована адаптация гениальной Portal для XBLA – Portal: Still Alive. Правда, из нового в ней будут только уровни из флэш-версии хита. Памятуя об отношении Valve к PlayStation 3, не стоит удивляться, что будущая игра является Microsoft-эксклюзивом. Выйдет игра уже этой осенью.

Совершенно внезапно вышла прошивка 2.42 для PlayStation 3. Sony сообщает лишь, что «была улучшена совместимость с некоторыми играми». Но ходят слухи, что апдейт как-то связан с новостным/погодным сервисом Life with Playstation, который Sony обещала запустить к концу месяца. Также подмечено, что трофеи стали подгружаться гораздо быстрее.

Mega Man 9

PSN, XBLA, WIIWARE **АНОНС**

Жанр: **action.platform.2D.sci-fi** | Издатель: **Capcom** | Разработчик: **Inti Creates** | Зона: ALL |
Дата выхода: **сентябрь 2008 года (Япония)**

Дарльз Чиккенс

С одной стороны, благодаря Mega Man 9 приверженцы ретро будут жмуриться от удовольствия ближайшие года два. Восьмибитная графика, восьмибитный же звук, почти непобедимые боссы, исчезающие под ногами платформы, из-за которых за час игры выдаешь недельную норму брани, – все настолько «как 20 лет тому назад», что хочется подключить новейшую консоль к телевизору «Рекорд» с паутиной вместо настроечной таблицы.
С другой – в 2008 году от игры с таким названием все-таки ожидаешь исполнения на уровне, по крайней мере, прошлой части – а это стандарты двухмерных платформеров с PS one и Saturn. В интервью журналу Nintendo Power создатель сериала Кейдзи Инафуне говорит, что бесполезно пытаться выпустить «большую и красивую» Mega Man 9 сегодня, поскольку простой по замыслу шарм неизбежно потеряется за разухабистыми дизайнерскими решениями, а публика в любом случае раскритикует проект за примитивизм – такова, видите ли, современная индустрия. При этом довольно странно наблюдать, как другие компании создают для тех же PSN, XBLA и WiiWare безупречно выглядящие двухмерные забавы, а Nintendo преподносит пользователям Wii полноценную, распространяющуюся не посредством цифровой дистрибуции Wario Land. Возможно, дело все-таки в том, что последние две Mega Man X (которые, как вы помните, срамили имя Инафуне на PlayStation 2) обернулись провалом, и теперь Capcom ищет путь наименьшего сопротивления?
Как бы то ни было, вывод один: новых – в полном смысле этого слова – игр о приключениях синего робота, скорее всего, больше не будет, так что поклонники могут смело обходиться онлайн-сервисами и карманными системами.



Звезда минувшей E3: среди всех этих Killzone 2, Gears of War 2 и прочих суперхитов, на которые получается смотреть исключительно через стекла солнечных очков, – этакая гостья из прошлого.

РЕТРОКЛАССИКА

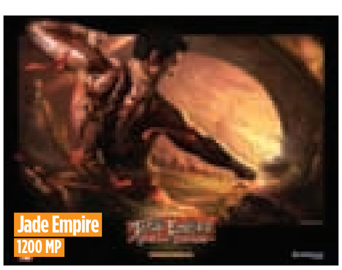
PS one Classics:
- Rayman, 97 Мбайт, $5.99

Xbox Originals:
- ALL Jade Empire, 6.2 Гбайт, 1200 MP

Virtual Console:
- ALL Neo Turf Masters, Neo Geo, 900 WP
- ALL International Karate +, C64, 500 WP
- City Connection, NES, 500 WP
- ALL Ninja Commando, Neo Geo, 900 WP
- ALL Art of Fighting 2, Neo Geo, 900 WP



International Karate +
500 WP



Jade Empire
1200 MP

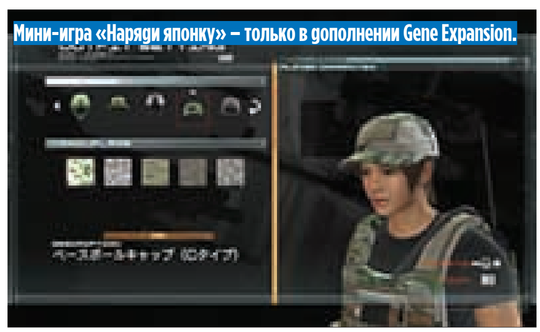
Metal Gear Online: Gene Expansion ★★★★☆

PSN **ДОПОЛНЕНИЕ**

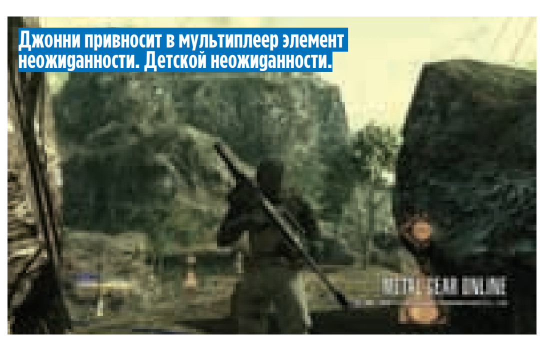
Жанр: **shooter.third-person.online** | Издатель: **Konami** | Разработчик: **Kojima Productions** | Размер: **около 200 Мбайт** | Зона: ALL

Игорь Сонин

Ко всем достоинствам Metal Gear Solid 4 можно прибавить еще одно – игра ушла в печать отполированной до блеска. Ни одного патча выпускать к ней не пришлось, а это в наше время редкость. Другое дело Metal Gear Online – сетевые режимы, входящие в состав MGS4. С самого начала планировалось, что они со временем разрастутся в огромный, самостоятельный онлайновый шутер, и вот пожалуйста: 17 июля Konami опубликовала первый платный патч-дополнение к игре, так называемый Gene Expansion. Точнее, должна была опубликовать. Но печальный опыт бета-теста, который пришлось отложить на неделю из-за проблем с серверами, ничему не научил компанию, и на старте дополнения история повторилась. Сначала обвалились онлайновые магазины, потом выяснилось, что деньги списываются, а игра не работает, потом разработчики неделю пытались справиться с неурядицами... А все из-за того, что Konami отказалась от использования PlayStation Store и продает дополнение через свой собственный магазин, который, в довершение всех бед, не работает с покупателями из России! Поэтому если при регистрации Konami ID вы указали, что живете в стране суверенной демократии, то не видать вам дополнения, как Снейка в камуфляже – по крайней мере, до тех пор, пока игру не выпустят в Европе на отдельном диске (в Японии он поступил в продажу в день запуска дополнения, 17 июля). Gene Expansion существенно и в лучшую сторону меняет баланс (в основном, цены и убойную силу оружия) и добавляет в игру... девушек! Другими словами, теперь при создании персонажа можно выбрать и пол будущего героя. Прочие (не столь важные) обновки: три новые карты, два навыка (бег в коробке и способность быстрее будить спящих товарищей), два персонажа (Мэрил и Джонни) и один особенный режим – Survival. Он работает только по выходным, а за успешную игру в нем участники получают так называемые Reward Points, которые потом можно потратить на одежду для героя в только что открывшемся онлайновом магазине. Остается только дождаться, пока это все станет доступно и жителям России.



Мини-игра «Наряди японку» – только в дополнении Gene Expansion.



Джонни привносит в мультиплеер элемент неожиданности. Детской неожиданности.

Сразу после выхода MGO из любимых героев можно было поиграть только за старого Снейка и робота Mk. II. Дополнение прибавляет к ним Мэрил и Джонни. Девушка виртуозно управляется с пистолетами и повышает психическую энергию союзников. Ну а Джонни – эксперт по ловушкам и все такой же идиот. Три убийства – и он прибегает к химическому оружию, выпуская из штанов ядовитый газ.

Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Россия – крупнейшая интернет-держава Европы?..

Фонд «Общественное мнение» (**http://bd.fom.ru/map/bntergum08/internet/internet0802**) опубликовал «весеннее», второе за этот год регулярное исследование аудитории Интернета в нашей стране. Что немаловажно – данные получаются и обсчитываются по методике аналитической компании Nielsen//NetRatings, что позволяет сопоставлять цифры по России с данными по другим странам мира.

В конце мая 2008 года в России было 32,7 миллиона пользователей Интернета, что соответствует 29% населения страны. Весенние темпы роста впечатляют – около 3% в месяц (в феврале интернетчиков в России насчитывалось 30,6 миллиона человек, а год назад – менее 29 миллионов).

Ежедневно в Сеть выходят 15,7 миллиона россиян. Хотя бы раз в неделю Интернетом пользуются 25 миллионов наших сограждан. Год назад эти показатели составляли 11,2 и 19,6 миллиона человек соответственно. Почти 70% россиян предпочитают выходить во Всемирную сеть из дома (осмелимся предположить, что большинство не забывает об онлайновых играх).

Более половины интернет-пользователей по-прежнему мужчины. Единственный регион, где соотношение складывается в пользу женщин – Дальневосточный федеральный округ. Прекрасный пол составляет там 52% аудитории. Объяснить феномен можно, например, тем, что в Дальневосточном федеральном округе проживает меньше всего интернетчиков – всего 1,4 миллиона. Треть обитателей Сети прописана в Центральном федеральном округе – 11,3 миллиона. Далее следует Приволжский федеральный округ, где Интернетом пользуются 6,2 миллиона человек.

Отметим, что общее число пользователей Интернета в мире быстро приближается к 2 миллиардам (сегодня – 1,4 миллиарда). Так что в глобальном масштабе показатели нашей страны не столь впечатляющие – впереди США, с более чем 215 миллионами американцев, выходящих в Сеть, затем идут Китай – 210 миллионов и Япония – 87 миллионов.

Тем не менее, по прогнозам специалистов, у нашей страны замечательные перспективы. Уже к 2010 году Россия обгонит Германию (53 млн), Великобританию (40 млн.) и Италию (33 млн) и станет крупнейшей интернет-державой Европы.

ООН запустила онлайновую игру о беженцах

Озабоченная проблемой политических беженцев ООН запустила онлайновую игру, которая призвана воспитать в молодом поколении терпимость и научить игроков помогать людям, которые нуждаются в политическом убежище. Игра называется Against All Odds («Наперекор всем невзгодам», **http://www.playagainstallodds.com**) и уже доступна любому, кто хочет развить в себе доброту и толерантность.

В самом начале игрок оказывается в тюрьме, где от него требуют подписать оскорбительные для любого человека доброй воли документы – первым делом предлагается отказаться от права голоса, а потом заставляют согласиться с тем, что гомосексуализм – это преступление. Отказываясь смириться с политическим хамством со стороны полицейского государства, игрок вынужденно становится беженцем.

В ООН считают, что основная аудитория их продукта – это подростки 10-15 лет. Сайт MCV уточняет, что игра получила рейтинг 7+, то есть родители могут разрешать играть в нее детям от семи лет, не опасаясь за их душевное здоровье.

Как подчеркивает портал «Вебпланета» (**http://www.webplanet.ru**), Against All Odds – не первая игра, выпущенная ООН с благой целью. Так, в 2006 году чиновниками объединенных наций была придумана и воплощена в жизнь стратегия Food Force (**http://www.food-force.com/index.php/game**) – с возможностью загрузки, глобальными рейтингами и 6 различными миссиями. Ее концепция также выдержана в лучших идеях гуманизма, задача игрока – доставить голодающим продовольствие по воздуху, по земле или морем.

Тема образовательных игр оказалась близка и российским властям, правда, не совсем в человеколюбивых форматах – в прошлом году по заказу Госнаркоконтроля был выпущен высокотехнологичный action «Боец спецназа ФСКН России» (**http://teachpro.ru/updates/gamefskn.zip**). Молодым геймерам предлагается сражаться с колумбийскими наркодельцами. Сюжет достаточно банален – русский агент «Карлос», внедренный в колумбийскую мафию, передает ФСКН сведения, что из Колумбии в Россию плывет танкер с героином на борту и т.д.

Еще одной общедоступной воспитательной игрой стала российская аркадная головоломка «Антинаркомания» (**http://teachpro.ru/updates/antinarkomania.zip**), также выпущенная по заказу ФСКН.

Браузерные войны: Firefox наступает в Рунете

Статистика отечественного сервиса LiveInternet (**http://www.liveinternet.ru/stat/ru/browsers.html**) показывает – популярность разных версий Firefox среди российских пользователей продолжает увеличиваться. В июне доля этого браузера достигла 17,0%, прибавив за последние 6 месяцев более 3%.

Доля всех версий «самого быстрого браузера» Opera, включая мобильные варианты, также продолжает расти – сейчас она составляет 18,4% против 17,6% в конце 2007 года. Семейство Internet Explorer по-прежнему, пусть и медленно, сдает позиции – сегодня в Рунете им пользуется 62,4% интернетчиков, тогда как полгода назад их было почти на 8% больше.

В глобальном масштабе (по данным Net Applications) тенденции смотрятся немного иначе. Оказывается, Opera страстно любят только в нашем сегменте Сети, а вот в мире в целом этим браузером пользуется лишь… 0,73%. Лидирует по-прежнему Internet Explorer – 70,8%.

Второе место уверенно занимает Firefox – 19%. Аналитики объясняют отменный темп роста аудитории Firefox, прежде всего, успешным релизом 17 июня третьей версии этого браузера. Напомним, что уже в течение первых суток Firefox 3 был скачан более 8 миллионов раз, установив, таким образом, рекорд для книги Гиннеса по числу загрузок программы за 24 часа.

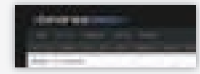
На третьей позиции Safari – 6,3%. Остальные браузеры имеют слишком мало поклонников – Netscape (0,97%), Playstation (0,3%), Konqueror (0,3%) и т.д.

Slapshot – онлайновый хоккей приходит в Россию

Компания Nival Online (**http://www.nivalonline.com**) подписала соглашение с разработчи-

ГАЛЕРЕЯ БЛОГОВ

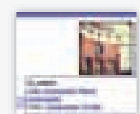
Binaries
http://www.binaries.ru



Кому читать:
тем, кто интересуется мнением одного конкретного человека

На нашем первом открытом интернет-конкурсе энтузиастов Enthusiast Internet Award победителем в номинации «Гейминг» стал блог binaries.ru. Его автор, Игорь Кузнецов, так видит историю проекта: «Написание рецензий и статей об игровой индустрии приносило не только неплохие деньги, но в первую очередь удовольствие. Поэтому, когда появилось желание выйти за рамки этих изданий, я, недолго думая, открыл свой первый проект binaries.ru – авторский блог об играх. Результат превзошел все ожидания…» Что найдет в блоге читатель? Прежде всего, очень компетентные рецензии и обзоры, ведь Кузнецов немало потрудился на ниве игровой журналистики. Но, в отличие от бумажных СМИ, с автором блога можно и нужно спорить – достаточно написать комментарий и развернуть дискуссию.

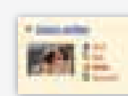
«Метрополитен»
http://community.livejournal.com/ru_metro



Кому читать/писать:
тем, кто не любит автомобили

Наблюдения в метро, история метро, новости метро. Наконец, люди, которые ездят в метро, – именно они составляют подавляющее большинство из 8 тысяч пользователей этого сообщества. Темы о метро тут поднимаются самые разные – история, типы вагонов, цветовые схемы и т.п. Но наибольшее впечатление на меня произвели «дурацкие» вопросы – ответ ты вроде бы знаешь, но сформулировать его и догадаться, верный ли он, непросто. «Почему в метро некоторые мужчины сидят, очень широко расставив ноги?», «Народные» названия станций Питерского метрополитена», «Почему в метро нет туалетов?», «Разрешена ли фото- и видеосъемка?» и так далее. В общем, начнешь читать комментарии, где все это разъясняется, и на глазах умнеешь.

«Закон любви»
http://blogs.mail.ru/community/rule-love



Кому читать/писать:
тем, у кого пока нет под рукой объекта воздыхания

Не порно и не секс, эмо также общаются не здесь, а идут на http://my.mail.ru/community/emo-zone. «Закон любви» – это, прежде всего, романтика. Загляните в «Галерею любви», где хранятся присланные членами сообщества картинки, и вы все поймете. Администрация призывает нас «поговорить о наболевшем, познакомиться или просто поделиться своими радостями». За полгода существования этого коллективного блога его участниками стали 23 434 человека, что, безусловно, впечатляет. Типичная запись выглядит так: «Мне везет почти во всем. У меня хорошие родители, с друзьями повезло, учеба хорошая. Но не везет мне в одном – не могу найти ту, с которой я буду жить оставшуюся жизнь». В первые же 3 часа после публикации пост получает 8 комментариев от девушек: жалеют, утешают, дают советы. Прекрасный пол в этом сообществе, похоже, в подавляющем большинстве – мужчины, не теряйтесь!..

Go

Мини-игры. Наш выбор

«ТОЛЬКО ДЛЯ ТВОИХ ГЛАЗ!» – ТАК НАЗЫВАЕТСЯ 12-Й ФИЛЬМ О ДЖЕЙМСЕ БОНДЕ. В МИРЕ МИНИ-ИГР ТОЖЕ ЕСТЬ СЕРИАЛЫ, В ТОМ ЧИСЛЕ И ВО ВРЕДНЕЙШЕМ ЖАНРЕ «НАПРЯГИСЬ И НАЙДИ N ОТЛИЧИЙ». ЭТО НАСТОЯЩИЕ ТАЙМКИЛЛЕРЫ, И В ПРОКАТ ОНИ ИДУТ ПОД «ПРЕДУПРЕЖДАЮЩИМ» ДЕВИЗОМ: «ТОЛЬКО ДЛЯ ЗДОРОВЫХ ГЛАЗ!»

PIRATES PAINTINGS

http://www.flashplayer.ru/play_6670.php

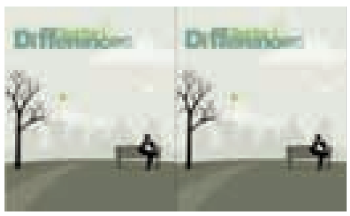
Замечательная идея – заставить людей подолгу рассматривать лучшие образцы классических картин, подолгу присматриваясь к каждой детали! Задача игрока – помочь, как ни странно, художнику-пирату, подделывающему шедевры. Лишь найдя и щелкнув по неточности, попадаем на другой уровень.



5 DIFFERENCES

http://www.ivoryboy.com/difference.html

Непростая головоломка начинающего дизайнера Ivory Boy. Цель игры ясна из названия – на двух смежных картинках требуется отыскать пять отличий. Дело осложнено оригинальным ходом автора игры: картинки динамически и почти синхронно меняются. Совет: следите за движущимися объектами…



6 DIFFERENCES

http://www.ivoryboy.com/difference2.html

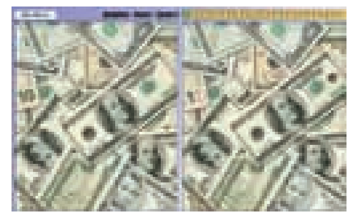
Не можем не дать ссылку на продолжение «5 отличий». Вторая серия заметно сложнее – на этот раз, чтобы завершить уровень, приходится выявлять 6 отличий. Главная «хитрость» осталась на месте – картинки живут своей жизнью, но зато у геймера теперь есть подсказки (один раз на уровень).



GIMMEMORE

http://www.blueflashgames.net/?cat=3

Перед вами 6 эпизодов флэш-сериала – забавная идея выпускать каждую неделю по продолжению пришла в голову владельцам Blueflashgames. Запала хватило на 6 игр, но и такой результат неплох. У геймера разбегутся глаза – искать различия можно с таймером, на картинках, фотках, купюрах…



Популярные блог-хостинги:

Источник: Яndex (http://blogs.yandex.ru)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яndex отслеживает 84 блог-хостинга).

1.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(45 тыс. записей/день, -4 тыс.)
2.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(26 тыс. записей/день, -1 тыс.)
3.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(20 тыс. записей/день, -1 тыс.)
4.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(13 тыс. записей/день, без изменений)
5.	Я.ру	http://wow.ya.ru	(12 тыс. записей/день, без изменений)
6.	LovePlanet.ru	http://loveplanet.ru	(5 тыс. записей/день, -1 тыс.)
7.	Beon.ru	http://beon.ru	(5тыс. записей/день, +1 тыс.)
8.	Blogger.com	http://blogspot.com	(3 тыс. записей/день, без изменений)

ком Numix Entertainment на локализацию, издание и оперирование на территории России, СНГ и стран Балтии бесплатной онлайновой многопользовательской игры Slapshot. Этот симулятор уличного хоккея, получивший гран-при фестиваля Support of Creating Game Competition 2007 в Корее, появится на отечественном рынке осенью 2008 года.
Пресс-релиз Nival Online утверждает, что Slapshot – это «агрессивный уличный онлайновый хоккей без принципов и правил. Настоящее развлечение для любителей экстремального спорта и просто хорошей драки, где лишь безжалостное стремление к цели и виртуозное владение клюшкой приведут к победе». Соответствующим образом выглядят и игровые персонажи – они больше напоминают участников уличных банд, чем спортсменов.
Локализация и выход Slapshot – это всего лишь один из этапов в стратегии холдинга Astrum Online Entertainment по продвижению на российский рынок известных западноевропейских и азиатских игр. В течение 2008 года Astrum Online Entertainment планирует порадовать отечественных геймеров сразу семью новыми MMO-проектами в различных жанрах.
В настоящее время, помимо Nival Online, в холдинг входят еще три компании – NIKITA. Online, IT Territory и TimeZero. Участниками холдинга успешно запущено более двадцати массовых многопользовательских онлайновых игр, в числе которых такие MMORPG, как «Легенда: Наследие Драконов», «Территория», Time Zero, «Сфера», «Пиратия» и другие. Общая игровая аудитория холдинга превысила сегодня 8 миллионов человек.

YouTube сдает всех зрителей. Кто следующий?..

После года судебных разбирательств компания Google проиграла дело в американском суде и теперь обязана предоставить корпорации Viacom информацию обо всех пользователях, которые смотрели хотя бы один ролик на видеопортале YouTube (**http://ru.youtube.com**). Выигравшая сторона получит от нынешнего владельца YouTube архивы общим объемом в 12 ТБ, которые содержат личные данные всех пользователей YouTube: логины, IP-адреса их компьютеров и параметры просмотренных клипов.
Что это означает для пользователей, пока не ясно. Можно лишь утверждать, что хотя представители Google и пытаются договориться с Viacom об удалении персональной информации перед передачей данных, возможность исков к отдельным персонам не исключается.
А вот к владеющей YouTube Google у Viacom (этой компании принадлежат MTV и Paramount Pictures) возникли вполне материальные претензии. За 160 тысяч незаконно размещенных клипов Viacom требует компенсацию в $1 миллиард.
Эксперты отмечают, что хотя юридическая битва между двумя компаниями ведется в США, постановление суда, скорее всего, будет распространяться на пользователей YouTube во всем мире.
Учитывая техническую возможность выявления и преследования пользователей, размещающих на видеохостингах защищенные авторским правом клипы, посоветуем отечественным завсегдатаям YouTube, RuTube и схожих сервисов предельно внимательно относиться к загружаемым видеофайлам. СИ

Бесплатная браузерная игра номера

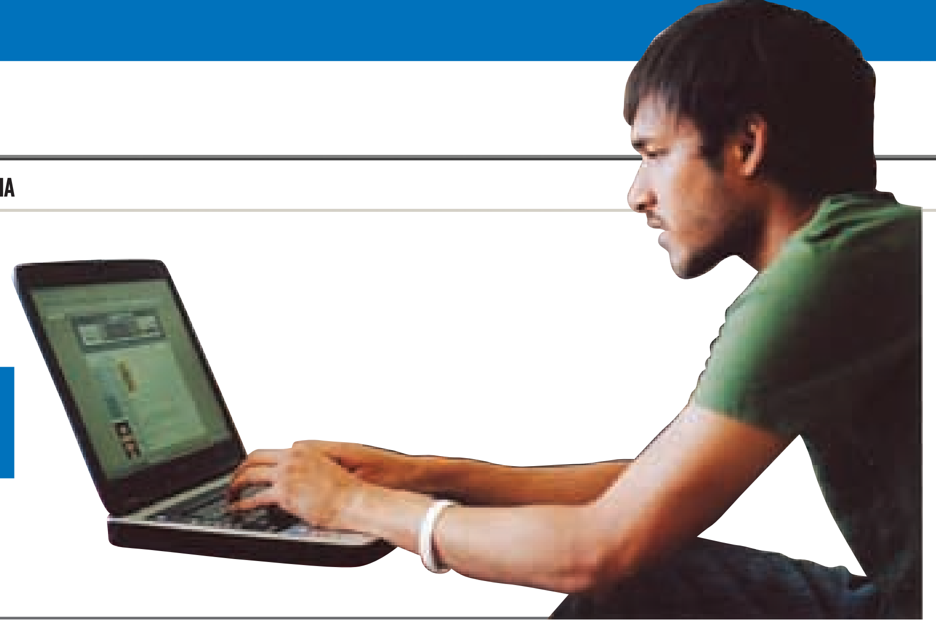
«ПВП ЭПОХА»

ВЕРДИКТ 7.0

ЖАНР:	MMORPG
РАЗРАБОТЧИК:	ПВП-Эпоха
ОНЛАЙН:	http://pvp-epoha.ru

Новая версия «Эпохи» завершила тестирование и с апреля доступна поклонникам браузерных MMORPG. Не обольщайтесь новизной – игра «с историей», так что новичков ждет серьезная конкуренция.
После создания персонажа необходимо распределить «свободные» очки по его характеристикам. Дело это вроде бы простое («инстинкт» увеличивает шанс нанести критический удар, «ловкость» – увернуться от удара и т.д.). Но и ошибка – не беда, просто начните все сначала: в локации «Больница» на Центральной площади доступен бесплатный сброс характеристик для персонажей 0 уровня. Вторая возможность поправить дело представится на 4 уровне, когда игрок получит бесплатный свиток обнуления и может окончательно определиться, кем быть – воином или магом.
Качать мага лучше опытному игроку, поскольку его развитие требует денежных и временных затрат – необходимо набирать два вида опыта (боевой и магический). Также придется учитывать ряд ограничений. Например, заклинания противоположных стихий изучить невозможно. Маг второго уровня может выучить второй круг уже освоенной стихии, либо узнать первый круг другой и так далее. Прежде чем браться за мага – изучите хотя бы этот FAQ (http://vici9.narod.ru/FAQ/faq.html).
Бои, дающие необходимый для развития опыт, проходят на Арене (Город –> Центральная площадь –> Арена). Предусмотрено два типа поединков – одиночные и групповые. Первых – три: тренировочные (с ботами для персонажей 0-1 уровней), хаотичные (один на один со случайным игроком вашего уровня) и со 2 уровня «просто» дуэли (в отличие от хаотичных дуэлей игрок самостоятельно выбирает соперника).
Групповые бои тоже делятся на «регулярные» (со 2 уровня перед боем игроки сами решают, в какой команде биться) и «хаотичные» – в них вы не можете выбрать сторону, зато они доступны с 1 уровня и компьютер балансирует силы сторон.
Боевка не впечатляет – для воина выбираем область удара/блока, ждем ответа соперника, и компьютер подсчитывает нанесенный урон. Нюансы вносят шесть боевых приемов – два общих и по два специальных у воина и мага. Приемы можно использовать лишь в разрешенные моменты боя. Отметим, что благодаря магическим ударам, поединок мага чуть-чуть затейливее. Увы, но использовать магию в бою накладно, ведь для этого необходимо приобрести в Башне магии и надеть на героя свитки изученной школы магии (всего Школ четыре – огонь, вода, воздух, земля).
Отдельно похвалим «Эпоху» за заботу о пользователях, в частности, фильтр чата, отсекающий мат. Ненормативный русский забавно заменяется словами типа «ой» и «ай». Фильтрация, пусть и неидеальная, распространяется не только на общий чат, но и на приватные каналы – браво!
В «Эпохе» есть премиальные сервисы. Дилеры принимают все виды электронных валют и банковские переводы, курс продаж 1 золотой – 30 руб.

Интернет-шопинг: покупай, не выходя из дома





Автор:
Елена Гулькина

В стремительном ритме современной жизни все меньше места остается для неторопливого хождения по магазинам: мы с утра до ночи пропадаем на работе, а оставшиеся свободные минутки посвящаем близким. Выходом в такой ситуации может стать виртуальный шопинг – заказ и покупка товаров через Интернет, позволяющая сэкономить ваше время. Подразумевается, что покупатель выбирает товар по каталогу, размещенному на сайте продавца, оформляет электронную заявку и получает товар почтой после предоплаты или курьерской доставкой, рассчитываясь по факту получения. Выйти в Интернет можно когда угодно, так что временных ограничений, как в обычном магазине, здесь нет. Это, безусловно, удобно и привлекательно, но интернет-шопинг в деталях существенно отличается от обычного. Об этих особенностях, которые необходимо учитывать для совершения удачных покупок, мы и собираемся вам рассказать.

Поиск

В Интернете представлена одежда на любой вкус и размер. Начиная с известных марок, в большинстве своем предоставляющих услугу заказа через Интернет, и до авторских коллекций, отличающихся неповторимой «изюминкой». Огромный выбор – несомненное достоинство интернет-шопинга, но в море предложений нужно правильно сориентироваться.

Первым шагом станет обращение к поисковой системе, которая в ответ на ваш запрос выдаст список релевантных сайтов, уже непосредственно тех, где вы будете совершать предполагаемые покупки. Чем конкретнее сформулирован запрос, тем больше шансов получить интересующую вас информацию. Поэтому для начала четко определяем параметры поиска – что ищем. Так, поиск по слову «пальто» даст ссылки на сайты детского, мужского и женского пальто, ссылки на ателье и т. п. Чтобы этого избежать, следует добавить «женское пальто», или «пальто с рукавом три четверти», или «авторский дизайн пальто» и т.п. Если существуют какие-то предпочтения в марках, то следует ввести в строку поиска название желаемой марки одежды, обуви или любого другого товара, чтобы отбор осуществлялся по этому параметру.

В магазине

На самом деле, первый этап – самый сложный, и как только подборка тематических сайтов окажется перед вами, можно приступать к шопингу. Как и в реальности, интернет-магазины бывают большие и маленькие, дорогие и эконом-класса. Вы выбираете, что вам больше по вкусу: мультибрендовый бутик (boutique.ru, butik.ru), сетевой магазин популярной марки (http://shop.lollipop.ru) или персональный дизайнерский сайт (www.dashagauser.com). То же самое относится и к ценовой категории, которую вы определяете сами.

Каталог

В условиях жесткой конкуренции интернет-магазины постоянно работают над усовершенствованием обслуживания. Ведь, согласно статистике, женщине сложнее решиться на покупку в Интернете, чем мужчине: нам важнее увидеть вещь «вживую», потрогать, примерить. В любом интернет-магазине есть каталог. В каталоге вы можете увидеть вещь в различных ракурсах, на модели, рассмотреть увеличенный фрагмент ткани, чтобы получить максимально полное впечатление.

Следует помнить, что настройки монитора не всегда точно передают цвет, так что, если для вас принципиален «именно этот оттенок жемчужно-серого», следует уточнить цвет у менеджера по телефону или электронной почте. Обращайте особое внимание на состав и текстуру материала. То, что на фото выглядит плотным/блестящим/теплым, вполне может оказаться не совсем таким в жизни. В хорошо продуманных каталогах представлена достаточно полная информация, предупреждающая ваши вопросы, но если они все-таки возникают – обращайтесь за помощью, чтобы избежать неожиданностей при получении покупки.

Размер

Не забывайте, что картинки в Интернете не передают истинный размер вещи. Небольшая сумочка-мешочек может оказаться вместительным баулом, а большой флакон с косметическим средством – маленькой фитюлькой объемом в 25 мл. Вывод – внимательно смотрим на размер, указанный под изображением. Он всегда присутствует, но мы не всегда о нем помним. Каждый магазин одежды имеет свою таблицу размеров, помещенную на сайте в соответствующем разделе. Если такого раздела нет, подразумевается, что указываются стандартные размеры, параметры которых можно найти здесь же, в интернете, введя в поиск «размеры таблица соответствия». Если вы все-таки сомневаетесь, какой размер следует заказать, возможно заказать несколько вариантов на выбор. Правда, такая услуга доступна только при условии курьерской доставки, в противном случае, придется положиться на удачу или отказаться от покупки.

Цена

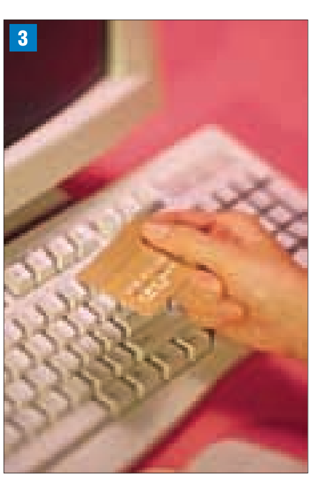
Интернет-магазины обычно предлагают более широкий ассортимент и полноту наличия, чем обычные, а также, что немаловажно, – более гибкую и интересную систему скидок. В интернет-магазине, в отличие от обычного, дольше сохраняются распродажи на коллекции прошлых сезонов – не нужно освобождать место для новых поступлений, достаточно открыть новый раздел. Обычно цена вещи в Интернете ниже, так как интернет-магазин не платит за аренду помещения, большой штат персонала и т.д., а торгует прямо со склада. Но надо знать, что цена эта не окончательная. Вам предстоит еще оплатить доставку, причем если общая сумма покупки небольшая, то доставка обойдется недешево. Если же вы приобретаете несколько вещей на сумму свыше 100-200 у.е., то, скорее всего, доставка будет бесплатной.



1 В Интернете можно купить все что угодно – от мобильного телефона до автомобиля.



2 Онлайн-шопинг в цифрах.



3 Сделать покупку-онлайн можно с помощью кредитной карты.

Go

Доставка

Оформляя заказ, вы оставляете свои контактные данные: телефон и адрес для доставки. И если сделать заказ можно в любое время суток, то доставят его не сразу. Какое-то время уходит на обработку заказа оператором, формирование и передачу курьеру/отправку почтой. В лучшем случае вы получите заказ в течение следующего рабочего дня, а если ваша покупка будет путешествовать из другого города или страны, то ждать придется недели, а то и месяцы. Это необходимо учитывать, если вы заказываете вещь к определенной дате (платье к празднику, босоножки на летнюю жару или унты на трескучие морозы) – иначе велик риск «пролета».

Обязательно оставляйте действующий адрес электронной почты, телефон, по которому до вас можно дозвониться, – курьер не повезет заказ, не получив от вас подтверждения. Назначайте удобное вам время доставки, причем нужно быть готовым к тому, что придется подождать: городской транспорт непредсказуем. Впрочем, продавец, заботящийся о своей репутации, уделяет особое внимание качественной работе службы доставки. Имеет смысл посмотреть книгу отзывов на сайте, чтобы узнать, чего можно ожидать.

Если вы должны рассчитаться с курьером, готовьте сумму без сдачи, курьер не всегда имеет с собой мелкие деньги в неограниченном количестве. И самое главное – необходимо проверить комплектацию, качество товара, наличие чека непосредственно при получении покупки. Если вдруг обнаруживается брак, гораздо легче решить этот вопрос, пока курьер еще здесь, чем потом разбираться с магазином по телефону или Интернету.

Места: блоги

Совершая покупки в Интернете, вы постепенно приобретете опыт и выделите для себя интересующие вас места-магазины. Однако интернет-магазин – это не единственное место, где можно совершать замечательные покупки. В Сети существует такое явление, как блоги. Обычно они выполняют функции электронного дневника, но для нас важна другая сторона – блог как предложение товаров и услуг. Например, на сайте livejournal.com (популярнейший Живой Журнал), можно найти предложения о продаже авторских украшений (http://maya_honey.livejournal.com), оригинальных сумок (http://bagmaker.livejournal.com), модных ныне вязаных вещей (http://hleod.livejournal.com) и много чего еще! Здесь вам опять поможет поиск, только внутренний, по указанному сайту. Скорее всего, поиск приведет вас к сообществам, заинтересованным, скажем, в «сумках», а уж в сообществе вы найдете конкретных людей. Многие молодые перспективные дизайнеры начинали именно так, с предложения своих творений в блоге, и здесь формировали свою клиентуру. Этот вид шопинга очень увлекателен, потому что неожиданно можно обнаружить сногсшибательный эксклюзив, за который в магазине вы бы отдали не менее сногсшибательные деньги. Также здесь большинство вещей делается на заказ, с учетом вашей неповторимой индивидуальности. Таким образом, вы можете высказать все свои пожелания и воплотить заветные мечты. Блоги обеспечивают более теплое и неформальное общение продавца с покупателем, так как здесь дорожат каждым клиентом. Велик шанс найти свою портниху, своего визажиста, парикмахера. Блоги сводят интересных и талантливых людей вместе, облегчая вам нелегкий поиск.

Места: совместная покупка

Совместная покупка – СП – это «организованное приобретение товара по оптовой цене». СП устраивает организатор, непосредственно сотрудничающий с фирмой, где ведется закупка. Остальные участники выбирают товар по фирменному каталогу и высылают заказы организатору. Как только набирается минимальная сумма, необходимая для закупки по оптовой цене, осуществляется выкуп и раздача товара участникам. За свои хлопоты организатор берет 10-15% от суммы заказа, что существенно меньше магазинной наценки. Поэтому СП пользуется огромным успехом.

Существуют, конечно, и определенные неудобства. Если речь идет о закупке косметики или аксессуаров, то там достаточно набрать заказов на минимальную сумму. Если же это закупка одежды или обуви, то в данном случае, скорее всего, придется собирать размерные ряды. Это подразумевает, что каждая модель должна быть собрана во всех представленных у производителя размерах. Существуют более и менее ходовые размеры, так что некоторые ряды могут просто не собраться из-за отсутствия, скажем, желающих купить 35-й размер туфель. За сбором рядов необходимо постоянно следить на сайте, где ведется закупка. Чаще всего это происходит на женских сайтах и форумах: «Семья.ру», «Оптоловер.ком» и т.д.

Многие СП подразумевают предоплату от 20% до 100%, т.к. минимальная сумма оптовой закупки бывает очень и очень велика, и организатор не имеет возможности вкладывать свои деньги. Таким образом, особое значение приобретает фактор доверия, которое вы испытываете или не испытываете к организатору. Впрочем, некоторые организаторы ведут закупки «на свои», и участник оплачивает заказ по факту получения.

Если все трудности преодолены, заказ собран и выкуплен, остается забрать его. Обычно организаторы устраивают общие встречи-раздачи в выходные, но большое скопление народа, снующего с пакетами, нередко вызывает повышенный интерес у окружающих, поэтому все больше предпочтения отдается курьерской доставке.

При всей хлопотности, выгода, которую покупатель получает в СП, несомненна и ощутима. К сожалению, многие фирмы отказываются иметь дело с организаторами СП, считая этот вид сотрудничества более проблемным и непредсказуемым. И действительно, слишком многое в СП оформлено не юридически, а держится только на человеческой порядочности и взаимопонимании. Тем не менее, СП существует и развивается, что может только радовать.

Места: заграничный интернет-шопинг

Интернет существенно расширил географические рамки шопинга. Появилась возможность заказывать понравившиеся вещи за границей. В Сети существуют электронные, усовершенствованные версии каталогов Otto, Apart и др., с которыми работает, например, интернет-магазин Wildberries.ru. Существенного отличия от интернет-магазинов здесь нет, разве что выбранная вами модель достаточно долго путешествует, пока не попадет к вам. Но настоящим прорывом в области покупок стал интернет-аукцион ebay.com. Здесь можно найти буквально все, даже самые редкие и невероятные вещи, от антиквариата до наимоднейшего эксклюзива. Ebay соединяет шопоголиков всего мира, открывая нам невиданные возможности. Привлекательность интернет-аукциона состоит, прежде всего, в том, что с его помощью можно приобрести те товары, которых в России нет вообще (имеется в виду, отсутствие официального дилера в России). Посредник за океаном приобретает товар на свои деньги и перепродает его покупателю с небольшой наценкой, взяв на себя обязательства также оформить доставку.

Лот аукциона достается тому, чья ставка оказалась наивысшей на момент завершения торгов. Однако участие в торгах ebay требует некоторого опыта и знания английского языка. Вам и продавцу необходимо понять друг друга и договориться по электронной почте относительно способов оплаты и доставки. Не обходится, конечно, и без ложки дегтя. Пока не все продавцы и платежные системы работают с Россией, что существенно затрудняет участие россиян с интернет-торгах, поэтому, прежде чем сделать заявку на понравившийся вам товар, уточните у продавца, будет ли он с вами сотрудничать. Тем не менее, все идет к тому, чтобы и Россия полноценно участвовала в международных интернет-торгах. Существенно улучшило положение дел подключение России к платежной системе PayPal, правда, пока россияне могут только рассчитываться за свои покупки и не имеют других возможностей, но этого вполне достаточно для успешного приобретения понравившегося лота! Интернет-шопинг многолик и разнообразен, а главное – за ним будущее. Поэтому, даже если вас вполне удовлетворяет обычный «магазининг», имеет смысл попробовать. А вдруг понравится? Впрочем, тут и гадать не нужно, можно сказать заранее: конечно, понравится!

А что же говорят цифры?

Хотя Россия не попала в список 20 стран-лидеров по числу интернет-пользователей, совершающих онлайн-покупки, 63% наших соотечественников, регулярно пользующихся Интернетом, занимались когда-либо виртуальным шоппингом. Большинство из них делают покупки через Интернет раз в два-шесть месяцев, интересуясь, в основном, книгами, музыкой, фильмами или видеоиграми. Покупают немного – в среднем два-три наименования за один раз. Таковы результаты международного опроса интернет-пользователей, проведенного компанией ACNielsen в 38 странах мира, включая Россию.

Среди 38 стран Россия оказалась на 30-м месте по числу интернет-пользователей, которые когда-либо совершали покупки онлайн. Рейтинг возглавляют Германия, Австрия и Великобритания, где приобрести что-либо через Интернет пробовали практически все. И даже в таких странах, как Индонезия и Филиппины, занявших последние места в рейтинге, покупать через Интернет пробовали по крайней мере 40% интернет-пользователей. Интересно, что США стоят в этом рейтинге на одиннадцатом месте, уступая первенство ряду европейских и азиатских стран.

Наша страна оказалась «впереди Европы всей», в чей список последних трех интернет-покупок вошли книги, а во всем мире – на втором месте, уступив только Китаю. Россияне также охотнее остальных покупают через Интернет музыку, фильмы, видеоигры, электронику, и даже автомобили и запчасти, хотя случаи онлайн-покупки последних, в целом, достаточно немногочисленны. Что же касается покупки продуктов питания, хозяйственных товаров, одежды, авиабилетов, билетов на мероприятия или бронирования отелей и туров, россияне, похоже, предпочитают «традиционные методы».

Кстати, по данным ACNielsen, страна, где книги онлайн покупают наименьшее число интернет-пользователей – Дания. Музыку, фильмы, игры и компьютеры больше всех не любят приобретать через Интернет в Сингапуре и Корее; одежду и косметику – в Индонезии, игрушки – в Норвегии. А еще в Норвегии, так же как в Мексике и Чили, никто ни разу не купил через Интернет продукты питания или хозяйственные товары! СИ

Открытые бета-тесты августа

НАСТОЙЧИВО НАПОМНИМ ПОКЛОННИКАМ COUNTER-STRIKE И CALL OF DUTY – ЗАГЛЯНИТЕ НА САЙТ БЕСПЛАТНОЙ COMBAT ARMS (HTTP://COMBATARMS.NEXON.NET). ЭТА МНОГООБЕЩАЮЩАЯ MMOFPS НА МОМЕНТ НАПИСАНИЯ ОБЗОРА НАХОДИЛАСЬ В СТАДИИ PRE-OPEN BETA. ПО СРАВНЕНИЮ С ЗАКРЫТЫМ ТЕСТИРОВАНИЕМ УЛУЧШЕН ГЕЙМПЛЕЙ, РАБОТАЕТ ОБЩЕДОСТУПНЫЙ ТЕСТОВЫЙ СЕРВЕР, ДОБАВЛЕН ВАЖНЫЙ КОНТЕНТ, ВКЛЮЧАЯ НОВЫЙ РЕЖИМ ИГРЫ (INDIVIDUAL DEATHMATCH MODE) И СООТВЕТСТВУЮЩУЮ КАРТУ (SNOW VALLEY). ТАКИМ ОБРАЗОМ, ВЕРОЯТНОСТЬ, ЧТО К СЕРЕДИНЕ АВГУСТА COMBAT ARMS БУДЕТ ТЕСТИРОВАТЬСЯ УЖЕ СО ВСЕМИ ОБЕЩАННЫМИ ОПЦИЯМИ, ТЕПЕРЬ ЕЩЕ ВЫШЕ. НЕ ЗАБУДЬТЕ – ДЛЯ ДОСТУПА В ИГРУ НЕОБХОДИМО НЕ ТОЛЬКО СКАЧАТЬ КЛИЕНТ, НО И ОБЗАВЕСТИСЬ БЕСПЛАТНЫМ NEXON PASSPORT ID (HTTP://WWW.NEXON.NET).
НУ А ТЕХ, КТО ИЩЕТ БОЛЕЕ РАЗМЕРЕННОГО РАЗВЛЕЧЕНИЯ, ПРИГЛАШАЕМ НА ИСПЫТАНИЯ РОССИЙСКИХ И ЛОКАЛИЗОВАННЫХ ЗАРУБЕЖНЫХ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР. ЗАМЕТЬТЕ – ДВЕ ИЗ НИХ ВПОЛНЕ СЕБЕ КАЗУАЛЬНЫЕ!



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

«ДЕСАНТ: Рейдеры Мериона»

«ДЕСАНТ: Рейдеры Мериона» (**http://destrider.ru**) – очередной проект плодовитого отечественного разработчика-издателя компании «АйТи Территория». На этот раз геймерам предложено протестировать многопользовательскую онлайновую RTS с элементами RPG. Геймплей предполагает соперничество солдат двух рас (Рейдеров и Империи) на поверхности затерянной в Галактике планеты Мерион.
Роль баз выполняют орбитальные станции, тут происходит получение заданий и распоряжений, починка и обновление техники и оружия. В «Десанте» есть несколько типов боевых машин: уникальные для каждой расы роботы и танки, а также легкие летательные аппараты. По мере развития технику можно оснащать лучшим оружием и броней, что меняет наносимый урон, дальность/точность стрельбы, время перезарядки и т.д. Бои идут в одиночном или групповом режиме с двумя типами врагов: бойцами противоборствующей стороны и с NPC («коренными обитателями Мериона»). В результате зарабатывается опыт и средства на развитие. Соответственно, итог сражения зависит не только от экипировки, но и от умений, правильности действий и, конечно же, от удачи.
Игра нетребовательна к «железу» – Pentium IV 2 ГГц, ОЗУ 512 Мбайт, видеокарта 64 Мбайт и любой звук. А клиент «Десанта» и вовсе крошечный – 29 Мбайт, но пока еще не очень стабильный.

«Монато. Мир Снов» (Monato Esprit)

Такое случается нечасто – открытый тест английской версии Monato Esprit: The Land of Dreams (**http://monatoesprit.com**) и ее локализованного аналога «Монато: Мир Снов» (**http://monato.ru**) проходят фактически одновременно. Благодарить за это надо отдел локализации и технических специалистов вездесущей «АйТи Территории». В сжатые сроки переведены диалоги-меню-сообщения, запущена игровая площадка из восьми серверов, и отечественные геймеры могут приступить к тестированию.
Игрокам предстоит воплотиться в воинов-Архонтов и бороться со злодеями-Кошмарами, нарушающими покой некоего магического мира и т.п. Говоря проще, в этой бесплатной казуальной 3D MMORPG геймеру необходимо пройти ряд инстансов. Вход в очередную локацию, как правило, охраняет привратник (либо перемещение между инстансами происходит с помощью телепорта). Вступив в диалог с привратником/подойдя под луч телепорта, игрок перемещается между территориями. Мгновенно вернуться домой поможет магический свиток, выбитый из монстра.
Чем дальше от стартовой и безопасной Исильдры, тем сильнее мобы, но зато больше опыт и круче дроп. Все персонажи начинают как Новички и лишь после 5 уровня выбирают один из шести специализированных классов (воин-хвbooран, маг, клирик и т.п.).
Пара слов об особенностях – в «Монато. Мир Снов» полностью отсутствует PvP! Еще более пристального внимания потребует игровая экономика. Оригинальная Monato Esprit стала первой MMO, которая использует универсальную электронную валюту MetaTIX (в русской версии принято название «Монаты»). Игроки покупают MetaTIX и пользуются ей как пропуском для прохода в специальные зоны или для получения услуг, например, телепортации. Электронные MetaTIX также применяются в Monato Esprit как внутриигровая валюта для покупки предметов у других игроков. Заметим, что в этой MMORPG нет торговцев-NPC, и весь товарооборот происходит между игроками без вмешательства администрации.

«Наши в космосе»

«Наши в космосе» – это еще один импортный продукт, пересаженный в русский суглинок. Усилиями Yupii! Studio в Рунете появилась локализованная версия космической клиентской 2D-MMORPG Star Sonata (**http://www.starsonata.com**). Эта многопользовательская онлайновая игра, сочетающая элементы аркады, экономического симулятора и стратегии. Развлечение бесплатно ровно до достижения персонажем 20 уровня, если захотите развиваться дальше – придется перейти на подписку. В отличие от «Десанта» и «Монато», «Наши в космосе» намного более сложная в освоении игра, что, конечно же, не остановит заядлого бета-тестера. Попав в игру, геймер получит в свое распоряжение космический корабль. Действия игрока практически не ограничены: путешествуя по различным галактикам, он может торговать, воевать, охотиться на монстров и основывать альянсы с другими участниками. Есть и питомцы – «рабские» корабли будут сражаться на вашей стороне и самостоятельно летать по торговым путям.
«Наши в космосе» пойдут на любом современном компьютере. Ограничений фактически нет – обязательно лишь наличие Windows, 32 Мбайт ОЗУ и видеоускорителя с не менее чем 8 Мбайт памяти на борту (как ни странно, но изделия Radeon не рекомендуются к применению). Загрузку клиента вы и вовсе не заметите – всего 34 Мбайта. СИ

2


1


3


1 «ДЕСАНТ: Рейдеры Мериона» предлагает практически все из арсенала современных игр – квесты, стратегию и элементы RPG.

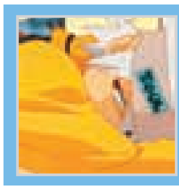
2 Заработанную в «Монато: Мир Снов» электронную валюту теоретически можно будет использовать для оплаты услуг и бонусов в других онлайновых играх.

3 Есть шанс, что, в отличие от 2D-оригинала в лице Star Sonata, российские «Наши в космосе» обзаведутся полноценной 3D-графикой.

Address СИ://БЛОГОСФЕРА

БЛОГОСФЕРА

«Печально я гляжу на ваше поколенье»



niggative

ПРАВИЛА

Во Всемирной паутине, по адресу http://community.livejournal.com/ru_gameland, можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы, касающиеся игровой индустрии и производимых ей продуктов. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы представляем вашему вниманию.

То и дело натыкаюсь на посты юных геймеров о том, что они-де почитали сканы великого дракона, поиграли в старые игрушки на эмуляторах и не понимают, чего в этом такого великого, и почему всем так нравится. Эх, не объяснить юной поросли, ака поколению гугла и торрентов, что такое сидеть на кухне в коммуналке в 10 харь перед черно-белым телевизором и ждать по 40 минут когда же загрузится игра на zx-spectrum'е. Не понять им в эпоху гугла, когда по запросу «аниме» можно найти любую картинку, а по запросу «ревью [название игры]» можно найти тысячи ссылок на статьи. Что значит купить журнал, в котором есть (о чудо) АНИМЕ и игры. И бессмысленно объяснять, что когда-то люди не смотрели на сюжет и на прорисовку, не обсуждали хитросплетения сюжета, а были попросту рады тому факту, что на кассете с купленным фильмом в качестве дописки в конце находилась пара серий из аниме-сериала.

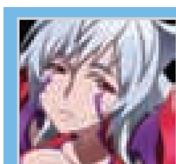
Я уж даже не заикаюсь о том, что никто не смотрел на графику в играх, а сам факт того, что тебе дали возможность поиграть за черепашку-ниндзя и покрошить лицо Шредеру, уже сам по себе был чудом каким-то. Хардкорный гейминг? Сложность «вери хард»? А как вам игра продолжительностью 40+ часов без сейвов, без «континью» и всего лишь с 3мя жизнями? А МК? Сутками сидеть и долбить кнопки, заучивать наизусть фаталити, переписывать на листики с непонятно откуда взявшихся у какого-то левого чела ксерокопий с забугорных журналов, ну как это объяснить? Тебя просто не поймут.

А я, кстати, до сих пор помню наизусть некоторые фаталити и коды. Игра в которой можно играть за Жан-Клода Ван Дамма и Брюса Ли. Джонни Кейдж? Лью Канг? Кто это? Не знаю. Игровая механика? Сюжет? Какое, нафиг... тут же можно головы вырвать с хребтом, а вот тот ниндзя в синем вообще замораживать умеет.

А «резидент»? Первая встреча с зомби? А второй «резик» и полностью разрушенный город? Встреча с лизуном, руки, которые вдруг вылезают из окна и пугают тебя до умопомрачения? У нас же не было прохождений, бегаешь сутками в поисках одного айтема. Потом кидаешь со злостью джойпад об стену, но через пару минут остываешь, повторяешь про себя как мантру «я пройду, я пройду» и включаешь приставку опять.

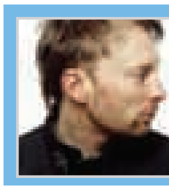
Ну как это все объяснить? Да никак. А я и не пытаюсь. Тогда мы не играли в игры, мы в них жили. Прибегаешь с уроков, портфель в угол, и до утра гоняешь консоль.

Я очень рад тому факту, что я родился в эпоху становления игроиндустрии и пережил всё это. И мне очень жалко юных геймеров, которые никогда не испытают ничего подобного, а будут лишь кривить морду и говорить что-то о сюжете, геймплее и недостаточном количестве шейдеров.



darkwitchblade

Этого нельзя объяснить. Потому что играм тогда не ставили оценки. Не было плохих игр? Были. Не было неудачных игр? Были. Были игры на семь баллов с половиной? Никогда. И не было игр на восемь, девять, шесть баллов. Люди играли, им не было дела до оценок. Они получали удовольствие, собирали свою систему ценностей. А это нельзя измерить оценкой. Зато сейчас сплошь и рядом заявления насчет «вторичного геймплея», «устаревшей графики», «отсутствия онлайна»... Новое поколение выросло на всем этом, им никогда не понять, что игра не может быть плохой или хорошей. Игра может быть игрой «для тебя». А может и не быть.



gr1zzzly

Я понимаю, что ты говоришь о том чувстве, которое испытывал при игре. О том, что тебе нравился сам факт того, что ты _играешь_, что ты не обращал внимания на графику и т.п., а наслаждался самим процессом, самой атмосферой игры, что раньше и отношение к играм было другое, а сейчас вот не такое.

Я просто не понимаю, почему ты думаешь, что современные геймеры не испытывают подобного? Глубина чувств не меньшая, я уверен, просто выглядит всё это по-другому. <...>

У современного поколения есть свои плюсы в играх – например, их общедоступность. И глупо немного, по-моему, ждать от современных геймеров, что им понравятся старые игры. Тут есть элемент «первой игры», от которого многое зависит. Для кого-то первой игрой будет Gears of War, а потом, когда этот геймер вырастет, он будет так же сетовать на современное (т.е. будущее уже) поколение.

И при всём том, что для меня первой приставкой была NES, лучшей игрой и лучшими воспоминаниями, связанными с играми, для меня останутся впечатления от Fallout 2 или Mafia, а не от любимого на NES «Марио» или «Чип и Дейла». Это уже разные игры и разные впечатления от разных эпох игровых.



dezig

Современные геймеры ведут блоги, делятся впечатлениями, рассказывают об играх. И после их рассказов, наверное, сложно говорить о «глубине чувств»

Я говорю о том, _как_ они рассказывают об играх. Прошел, отписал пару строк, запустил другую. Если проект громкий, у всех на слуху, то написать надо побольше, сдобрить какими-нибудь пафосными высказываниями или, напротив, разнести в пух и прах, чтобы, значит, выделиться из толпы как-то. Эти люди не замечают детали, ситуации, моменты. Они не пишут о том, «как круто было, когда лизун спрыгнул с потолка» или «как же чертовски сложно было пройти пытку Оцелота». Может, они что-то такое и понимают, гы, как ты сказал «глубина чувств» и прочая романтика, но это не «радость», не «эмоции», и, нет, не «зацепила».

ВНИМАНИЕ!

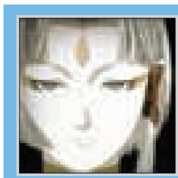
Тексты блоггеров публикуются с сохранением авторской стилистики и орфографии. Кроме того, блоггеры не являются сотрудниками журнала, и их мнение может не совпадать с официальной позицией редакции.

Первый пост сегодня, скорее всего, вызовет или зевоту, – мол, опять кряхтенье про то, что раньше трава была зеленее, – или же, если вы одного поколения с автором – полное понимание того, о чем он говорит. Второй же, во многом провокационный, спровоцировал достаточно интересные комментарии относительно видеоигровых сюжетов.



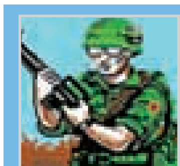


Игровые сюжеты



timedevourer

Как показывает практика, многие люди считают сюжет одной из важнейших составляющих игры. Но на деле же – вспомните, сколько игр действительно удивляли своими историями? Считанные единицы, не так ли? Много ли проектов могут похвастаться сюжетами, сравнимыми с Deus Ex, Xenogears, Planescape: Torment? Очевидно, что нет. Так стоит ли ждать от игр сюжетов, если они заведомо будут ниже той планки, что установили вышеперечисленные шедевры? Не лучше ли разработчикам честно признать, что их сюжеты – дрянь, и не стараться прыгнуть выше головы?



ataehone

И что дальше? Делать игры без сюжетной линии вовсе? Верней, без её placeholder-ов вроде мишшн брифингов и обязательного придумывания названий для всех инопланетных тварей которых будет месить Player One в своём путешествии к Big Foozle?

Далеко не каждую игру выделял мегасюжет, некоторые выезжали больше на фишках чем на нём (ну-ка, подняли руки, сколько из вас аплодировали после выстрела в конце финальной сцены GTA3? а сколько вообще до него добрались?), а некоторые – делали его опциональным (это и убило в моих глазах TES – Баггерфолл хотя бы не стеснялся однообразной природы своих побочных квестов, зато они были бесконечными, ибо были рандомными).

Есть ведь и масса просто отличных игр без сюжета как такового – Echochrome, например. Или игры, где он так же подчинён игроку, как и прочие аспекты игрового мира (на данном этапе игроэволюции это в полной мере подвластно разве что Civilization да Dwarf Fortress, ИМХО).

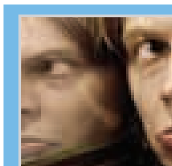
Хотя всё же надо согласиться с одним утверждением – сейчас большинство сюжетов в играх имеют место просто как оправдание для того, почему именно этот человек/зверь/робот/вирус/кто-там-ещё играет роль Foozle, и почему именно вот этот Player One его должен измордовать.

Но это всё при абстракции от жанров, которые без сюжета не могут жить – квестов, например. Играю я вот щас в опупительный сериал Chzo Mythos (5 Days a Stranger, 7 Days a Skeptic и так далее) от Бена Yahtzee Крошоу, известного среди прочего своими видеоревью Zero Punctuation. Да, основные элементы сюжета стандартные, да герои стереотипичные. Но этот засранец умудряется втыкать сюжетные ходы, которые насквозь логичны, но при этом вообще непредсказуемы – и поэтому, ИМХО, имеет полное право так обсирать игропром, как он это и делает в своих ревью. Потому что личным примером показал, что хорошую игру может сделать ОДИН человек, если у него руки растут откуда надо, и голова на плечах есть.



spaceman_dono

Главное не величие сюжета, а его... гм... качественное наличие. Чтобы персонажи обладали характерами, а действие было наполнено смыслом и мотивацией. Наличие даже копеечной истории сразу поднимает планку игры, делая из набора уровней и игровых элементов цельный продукт. Качественная повествовательная, нарративная основа не обязана быть чем-то гениальным, затмевающим солнце. Ей достаточно просто быть актуальной в пределах своего произведения. Но а вот её отсутствие или того хуже – дисфункция в большинстве случаев делает проект хуже.
И поэтому я не согласен с твоим заключением. Разработчики должны стараться. Не оглядываясь на Деус Икс, или ещё что там ты держишь за гений человеческий мысли. Сюжеты должны быть. Они должны быть хорошими. Это достаточное условие.



majiku_sensei

Сейчас сюжет в играх – придаток, приспособа, которая выполняет лишь одну функцию – объясняет мотивацию главного героя (то бишь – объясняет игроку, какого черта его занесло в город Сайлент Хилл, ради чего он мочит толпы нацистов или зачем лезть в канализацию). И это касается не только игр, где сюжет как таковой не нужен (FPS, RTS, симуляторы там разные), но и сюжетно ориентированных проектов. Тут я говорю даже не о том, что в искусстве во главе всего стоит содержание. Ибо спорить о содержании в играх довольно сложная задача сама по себе. Например, никто толком не определил, чем в игре является геймплей – формой или содержанием? Является ли игра в большей степени нарративным видом искусства, или же, этот новый вид искусства – интерактивное искусство – подразумевает в себе равноправное взаимодействие нарратива и интерактива, а то и преобладание последнего. Ведь, традиционно, скажем, в кинематографе, первична драматургия – то есть содержание. В игре же... первичен геймплей? Или как?
И в этом смысле у нас в индустрии все довольно плохо. Как я уже написал выше – сейчас даже в «сюжетно ориентированных» играх повествование выступает скорее в роли формы. То есть даже в играх, где, казалось бы, присутствуют и некоторая интересная фабула и харизматичные персонажи (например, серия Hitman), на самом деле нет самого главного – этого пресловутого «что хотел сказать автор своим произведением». <...> Но ведь удалось Хидео, нашему, Кодзиме при помощи «глупых героев из комикса» в «псевдопатриотичном сеттинге» MGS3 показать настоящую и неподдельную человеческую драму? Значит, вопрос, как мне кажется, вовсе не в отсутствии хороших сценариев, а в недостатке режиссуры.

«УГОЛОК БЕЗВКУСИЯ»

В Star Fox 64 заяц Пеппи норовил по каждому случаю дать игроку «полезный» совет: «Do a barrel roll!» По иронии, в игре осуществлялся не barrel roll, а aileron troll – как бы то ни было, использование этого трюка дарило звездолету игрока временную неуязвимость. Назойливость Пеппи, однако, поспособствовала популяризации его реплики на просторах Интернета в качестве универсального совета. «Что делать?» – «Сделай бочку!» Старый Снейк в MGS4, как можно видеть на скриншоте сверху, следует этому совету. А изобрел сей трюк, не иначе, Диоген.

Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА



КОНСОЛИ ПРОТИВ ПРОВОДОВ

Как показывает практика, игровые консоли, несмотря на все свои достоинства, не так удобны в плане интерфейса, как компьютеры. Впрочем, производители делают многое, чтобы исправить сложившуюся ситуацию. Например, компания Logitech недавно представила беспроводную клавиатуру для приставки Wii. Это устройство было лицензировано Nintendo. Клавиатура Logitech Cordless Keyboard for Wii позволяет обмениваться текстовыми сообщениями в чатах, а также выполняет все сопутствующие функции, присущие классической клавиатуре. Этот новый манипулятор от Logitech имеет компактный вид и использует частоту 2,4 ГГц для связи с консолью. Есть и специальные системные клавиши. Например, Zoom In/Out (увеличить или уменьшить), Forward/Back (вперед или назад), Quit (завершить) и OK. Для удобства набора текста, основные клавиши в этой клавиатуре сделали полноразмерными.



БЕЗ ОПТИКИ

Не так давно компания Verbatim представила на суд пользователей сверхлегкий диск в форм-факторе 2.5" – эта модель имела емкость 500 Гбайт. И вот теперь была анонсирована черная версия 150-граммового внешнего жесткого диска Premium Black Edition с объемом памяти 250 Гбайт. Элегантные внешние накопители информации с крепким корпусом и мягким на ощупь резиновым покрытием отличаются от аналогов, прежде всего, своим весом. Правда, и размеры диска настолько малы, что он легко помещается на ладони.

Внешние накопители позволяют пользователям ПК быстро и просто записывать большие объемы информации. Благодаря скорости вращения шпинделя диска 5400 оборотов в минуту, достигается максимальная пропускная способность стандарта USB до 480 Мбит/с. Питание осуществляется через USB-порт. Удобная в использовании программа Nero BackItUp 2 Essentials, входящая в комплект поставки, поможет в процессе резервного копирования информации.

ТВОЙ РУЛЕВОЙ

Очередная новинка от Logitech принадлежит к сфере гоночных манипуляторов. Под маркой вышеупомянутой компании вышло немало качественных рулевых комплектов. На этот раз Logitech приготовила новинку для обладателей Sony Playstation 3. Гоночный манипулятор с длинным названием Logitech Driving Force Wireless Force Feedback Racing Wheel отличается простой установкой и удобным хранением, а также имеет моноблочную конструкцию, включающую в себя раскладную подставку на колени. Манипулятор обеспечивает исключительный реализм вождения в любой игровой обстановке – на диване, в кресле или даже на полу. Подключение производится по радиосвязи. Для начала достаточно просто подключить USB-приемник, сетевой контактный шнур и отрегулировать подставку на колени для комфортной игры. Средняя цена комплекта составляет $120.





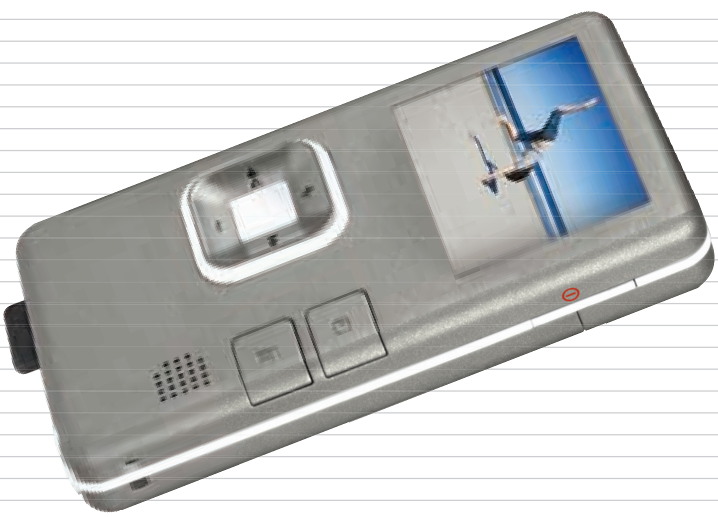
КАК В ЖИВУЮ

Компания Philips представила на российском рынке новый ЖК-телевизор 42PFL9603D серии Cineos со светодиодной технологией Ambilight Spectra 2, оснащенный мощным процессором Perfect Pixel HD Engine и функцией обработки изображения Perfect Natural Motion. Технология Ambilight Spectra 2 делает просмотр неповторимо впечатляющим – усовершенствованная система фоновой подсветки отслеживает экранные цвета и действие, формируя вокруг телевизора сбалансированную световую атмосферу. Процессор Pixel Perfect HD Engine позволяет добиться рекордно короткого времени обновления содержимого экрана (2 мс). Технология HD Natural Motion устраняет рывки изображения, заметные при просмотре динамичных сцен, отснятых на кинопленку (с частотой 24 кадра в секунду). Новинка оснащена 4 HDMI-входами с поддержкой 1080p. Динамическая контрастность телевизора составляет 30000:1, что обеспечивает поразительную четкость и насыщенность черных фрагментов изображения.

СЕРЕБРО ПО ЦЕНЕ ЗОЛОТА



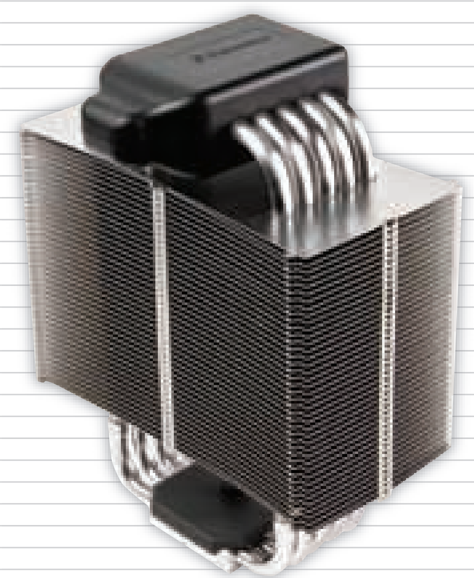
О компании Cooler Master известно, наверное, каждому компьютерному пользователю. Это один из ведущих производителей комплектующих: корпусов, блоков питания, систем охлаждения. На этот раз американская марка отличилась БП, который сертифицирован по стандарту 80 Plus Silver. Напомним нашим читателям, что стандарт 80 Plus обязывает блоки питания работать с КПД не ниже 80%. В свою очередь, модифицированный 80 Plus Silver поднимает эту планку до 88%. По заявлению представителей Cooler Master, поддержка такого стандарта в блоке высокой мощности Cooler Master UCP 900W стала возможна благодаря инновационным разработкам компании. Блок достиг небывалого уровня эффективности во многом благодаря грамотной компоновке монтажной платы и превосходным компонентам, которые были использованы при сборке. Среди аспектов, повлиявших на КПД, следует отметить: первоклассные схемы плавного пуска, огромное количество твердотельных конденсаторов, технологию прямой коммутации с непрерывным активным демпфированием в сочетании со схемой стабилизации выпрямленного сетевого напряжения и другие внедрения.



СТОП, СНЯТО!

Компания Creative решила попробовать себя в сфере любительских фото- и видеокамер. Устройство под названием Creative Vado Pocket Video Cam предлагается в серебристом или ярко-розовом корпусе. При весе менее 90 грамм рассматриваемая камера обладает богатым спектром возможностей. Она имеет встроенную память емкостью 2 Гбайт и сменный аккумулятор. Всего одного нажатия кнопки достаточно для быстрого начала записи. Разрешение видеозаписи – 640x480 точек. Кроме предельно простой и быстрой записи видео, Vado также упрощает и ускоряет передачу и публикацию результатов съемки. Благодаря встроенному разъему USB камера подключается к компьютеру как обычная флешка. Встроенное программное обеспечение позволяет пользователю копировать видеозаписи на компьютер или легко загружать их на серверы YouTube или Photobucket. Для новой видеокамеры Vado уже доступно множество полезных аксессуаров: удобный чехол для переноски, запасной аккумулятор, адаптер питания и док-станция, а также аудио-видео кабель для подключения к телевизору. Цена такой камеры всего $140.

ВМЕСТО ВОДЫ

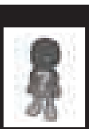


О новом продукте от компании Danamics еще три месяца назад было известно немногое. Речь шла о конструктивно-новом подходе в области охлаждения. Теперь мы знаем, что производитель собирается использовать жидкий металл в качестве хладгента. Сейчас на сайте изготовителя уже представлена информация о скором поступлении в продажу. Охладитель использует электромагнитную помпу, которая работает без применения движущихся частей. Такой подход позволяет полностью устранить шум и вибрации. Пока тестовые образцы не доступны прессе, однако уже сегодня можно утверждать, что, благодаря интенсивно циркулирующим потокам жидкого металла в тепловых трубках, эффективность Danamics LM10 (именно так был назван кулер) будет очень высокой. Ориентировочно, первые образцы должны появиться уже в сентябре, так что при первой возможности мы испытаем столь необычное устройство.



ДВИГАТЕЛЬ ПРОГРЕССА

Заменить мышь чем-то более оригинальным пытались многие производители, однако в полной мере прижился лишь тачпад, который активно используется в ноутбуках. Беспроводные технологии вкупе с совмещением мыши с клавиатурой позволили компании Sandberg выпустить компьютерный манипулятор для лентяев. Сидя на диване, или даже лежа на кровати, пользователь может управлять своей системой без особых проблем. А уж если речь идет об играх, которые не требуют от геймера повышенной ловкости, то Sandberg Touchpad Keyboard будет крайне полезным приобретением. В роли беспроводного интерфейса выступает радиосигнал. Клавиатура использует стандартную в таких случаях частоту 2,4 ГГц. Отметим, что производитель обещает уверенную работу в радиусе 10 метров. Клавиатура оснащена, помимо стандартных клавиш, также блоком управления Windows Vista Media Center. Питается клавиатура от пальчиковых батареек формата АА. Стоит рассмотренная модель всего $100 – много это или мало, нужно решить самому покупателю.



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

ОПЕРАТИВНАЯ РАЗРАБОТКА

Тестирование скоростной памяти DDR3

ПОСТЕПЕННО МЫ ОТКАЗЫВАЕМСЯ ОТ СТАНДАРТА DDR2, В ЦЕЛОМ НЕПЛОХОГО И ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОГО, В ПОЛЬЗУ БОЛЕЕ СОВРЕМЕННОГО DDR3. МАССОВОМУ ПЕРЕХОДУ СПОСОБСТВУЕТ, ПРЕЖДЕ ВСЕГО, ТЕХНИЧЕСКИЙ ПРОГРЕСС – ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ СТАНОВЯТСЯ ВСЕ БОЛЕЕ ТРЕБОВАТЕЛЬНЫМИ, А ДЛЯ ВЫСОКОЙ СКОРОСТИ РАБОТЫ НУЖНА МАКСИМАЛЬНАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ КАЖДОЙ СОСТАВЛЯЮЩЕЙ СИСТЕМЫ. КАСАЕТСЯ ЭТО НЕ ТОЛЬКО ПРОЦЕССОРА ИЛИ ВИДЕОКАРТЫ. ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ ИГРАЕТ СЕРЬЕЗНУЮ РОЛЬ В ПОВЫШЕНИИ УРОВНЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ. ЗАБЫВАТЬ О КАЧЕСТВЕННЫХ МОДУЛЯХ ПРИ СБОРКЕ НОВОЙ СИСТЕМЫ ИЛИ В ПРОЦЕССЕ МОДЕРНИЗАЦИИ СУЩЕСТВУЮЩЕЙ НИКАК НЕЛЬЗЯ.

DDR3 ИЛИ DDR2

Производители памяти значительно увеличили порог рабочих частот для модулей ОЗУ. В то время как DDR3 активно развивалась, цены на весьма производительные модели DDR2 упали до смехотворного уровня. Таким образом, пару планок DDR2-800 с расчетом на 2 Гбайт каждая можно приобрести в среднем за $100. Интересно, что DDR3 сейчас стоит в пять раз дороже. Тогда есть ли смысл приобретать настолько дорогие модули, если разница в производительности будет не столь ощутима. Но не стоит преуменьшать смысл оперативной памяти. За прошедшее время ее роль в системе сильно изменилась. Еще восемь лет назад можно было ощутить значительную разницу в производительности между планками, которые характеризовались уровнями задержек CL2 и CL3. Тогда еще был популярным формат SDRAM с порогом PC100 или PC200. Серьезную разницу в эффективности можно было получить уже за счет прироста частот. Несмотря на то что от поколения к поколению увеличиваются задержки, увеличивается и количество МГц. Процесс перехода с DDR2 на DDR3 находится в активной стадии и продолжаться будет еще как минимум полгода. Сегодня DDR2 доступна на скоростях 800 и 1066, если говорить о достаточно производительных моделях для игровых компьютеров. Ну а DDR3 сегодня функционирует на более высоких частотах – с 1333 МГц и выше. Более скоростные модули рассчитаны, прежде всего, на энтузиастов и стоят очень дорого.
Память DDR3, как и DDR2, основана на принципе дублированной передачи данных за единичный такт. Если говорить более детально, то передача информации осуществляется на пике и спаде импульса. В этом ключевом моменте технологии схожи. Каждый формат обладает меньшим размером транзисторов, более высокой рабочей частотой, пониженным напряжением. Интересно, что стандарты меняют, каждый раз увеличивая плотность. С введением DDR стандартом де-факто стал размер одного модуля на 512 Мбайт. Когда появился DDR2, более популярными стали комплекты с планками по 1 Гбайт. Сейчас также все идет к увеличению объема, и производители активно выпускают комплекты из двух модулей по 2 Гбайт каждая.

Методика тестирования

В первую очередь стоит отметить, что для теста мы выбрали модули объемом 2 Гбайт каждый, которые продаются в комплектах. Такой выбор был сделан не случайно. Наборы из двух планок по 1 Гбайт каждая – наиболее востребованы.
Итак, что главное для памяти? Конечно же, ее скорость. Собственно, сам тест заключается в измерении оной различными методами для представленных в обзоре наборов памяти. Знаменитый архиватор WinRAR оснащен встроенным бенчмарком, демонстрирующим скорость передачи данных для системы. Мы использовали его для модулей, работающих на номинальных частотах и таймингах 5-5-5-15. Достаточно сложно оценить качество памяти, не произведя тесты по разгону. Тут хотелось бы остановиться поподробнее. Материнская плата нашего тестового стенда основана на наборе системной логики от Intel, который позволяет разгонять системную шину и память независимо друг от друга, так как делитель частот памяти и системной шины может калиброваться в достаточно широком диапазоне. Для того чтобы получить грамотный результат, мы разгоняли память по частоте в два захода. В первом случае разгон осуществлялся для модулей с разблокированным делителем и с фиксированной частотой процессора, что позволяет адекватно оценить прирост производительности именно благодаря памяти, а не всей системе. Во втором режиме был выбран постоянный множитель 2/3, соответствующий номинальным настройкам системы, а разгон производился с помощью увеличения тактовой частоты системной шины. Уделили внимание мы и задержкам, как немаловажному параметру.
Для таймингов тоже избрали два пути получения результата. Первый заключался в фактическом снижении значений задержек до того предела, когда система отказывалась стартовать. После очередного прогона тестов на стабильность мы пытались выжать из памяти максимум путем поднятия частоты на минимальных значениях таймингов. Отдельно отметим, что основным критерием надежности разгона была загрузка системы и удачный проход всех тестов на стабильность. Естественно, для более грамотного результата было бы полезно произвести многочасовой рабочий тест, но, к сожалению, на это просто не было времени. Итак, пользователям, которые заинтересованы в надежной работе в обмен на небольшой финансовый эквивалент, рекомендуется остановить свой выбор на той же DDR2. Но такой подход лишает возможности идти в ногу со временем и пользоваться инновационными технологиями, которые дают современные платформы. Конечно, скоростные DDR3 стоят пока слишком дорого, но вряд ли что-то удержит настоящего геймера от покупки, способной усилить производственные мощности игровой системы.

Что мы тестировали

Corsair CM3X2G1800C8D
Crucial Balistix BL4KIT12864BA1608
G.SKILL F3-12800CL7D
OCZ Platinum OCZ3P1600EB2G
OCZ ReaperX OCZ3RPX1333EB2GK
Patriot PDC32G1866LLK
PQI PQI212800-4096MB
Super Talent W2000UX2GP

Тестовый стенд

Процессор: Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)
Материнская плата: Abit P35 PRO (Чипсет Intel P35)
Память: 2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
Видеокарта: ATI Radeon HD 3870 512 Мбайт GDDR4
Жесткий диск: RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II
DVD-привод: LG GSA-H62N
Корпус: GMC R2 TOAST
БП: ThermalTake W0131RE 850W
Операционная система: Microsoft Windows XP Professional, Microsoft Windows Vista Ultimate

Название	Corsair CM3X2G1800C8D	Crucial Balistix BL4KIT12864BA1608	G.SKILL F3-12800CL7D	OCZ ReaperX OCZ3RPX1333EB2GK	OCZ Platinum OCZ3P1600EB2G	Patriot PDC32G1866LLK	PQI PQI212800-4096MB	Super Talent W2000UX2GP
Тип модулей:	DDR3-1800	DDR3-1600	DDR3-1600	DDR3-1333	DDR3-1333	DDR3-1866	DDR3-1600	DDR3-2000
Характеристики:	PC3-14400	PC3-12800	PC3-12800	PC3-10666	PC3-10666	PC3-15000	PC3-12800	PC3-16000
Типичные тайминги:	8-8-8-24	8-8-8-24	7-7-7-18	6-5-5-20	7-7-7-20	8-8-8-24	9-9-9-24	9-9-9-28
Рабочая частота:	1800 МГц	1600 МГц	1600 МГц	1333 МГц	1333 МГц	1866 МГц	1600 МГц	1600 МГц
Напряжение:	1.8 В	1.8 В	1.9 В	1.85 В	1.8 В	1.9	1.9	1.9 В

CORSAIR CM3X2G1800C8D

Компания Corsair наиболее широко представлена на российском рынке и известна большинству геймеров. И дело даже не в оригинальном подходе к организации охлаждения и не в интересных задумках, которые реализуются в продуктах Corsair. Причина популярности, скорее, в уровне надежности модулей, а также заслуженной репутации производителя. На этот раз мы решили рассмотреть новинку на базе схем DDR3 из известной серии Dominator. Модули памяти этой линейки оснащаются радиаторами необычной структуры, созданными по запатентованной технологии Dual-path Heat Xchange (DHX) Technology. Стоит отметить, что дополнительно пользователь может приобрести специальный блок с вентиляторами, который устанавливается на пару таких планок, что позволяет обеспечить лучшее охлаждение подсистемы. На каждую планку распространяется пожизненная гарантия производителя. Под радиаторами установлены чипы от компании Micron.





CRUCIAL BALISTIX BL4KIT12864BA1608

Модули Crucial Balistix от компании Crucial Technology поддерживают XMP-переключение. Речь идет о так называемых профилях Xtreme Memory Profile, которые поддерживают современные чипсеты от Intel. Сама компания Crucial Technology занимается изготовлением чипов, флеш-элементов и модулей оперативной памяти. Рассматриваемый набор может функционировать при поддержке одного из двух предусмотренных XMP-профилей. Первый автоматически настраивает работу подсистемы при таймингах 8-8-8-24 на частоте 1600 МГц. Напряжение при этом составляет 1.8 Вольт. Второй профиль устанавливает работу на более низких таймингах 7-7-7-24. Фактически, это оптимальный выбор для более эффективного результата. Если говорить о системе охлаждения, то производитель предусмотрел двойные алюминиевые пластины оранжевого цвета, которые контактируют с чипами. Смотрятся модули более чем эффектно.

G.SKILL F3-12800CL7D

В свое время один небезызвестный производитель системных плат укомплектовывал некоторые из своих продуктов оперативной памятью от некой фирмы под названием G.SKILL. Интересно, что тогда это бесплатное приложение к платформе нас поразило более, чем сам продукт. Модули отличались высокой эффективностью и весьма серьезным разгонным потенциалом. Сегодня G.SKILL очень популярна среди энтузиастов и обычных пользователей. В данный обзор мы включили планки с рабочей частотой 1600 МГц. Цветовое оформление алюминиевых радиаторов осталось традиционно прежним – черный с серебром. Если в системе установлены диоды, логотип компании будет очень эффектно отражать свет. Планки работают на базе чипов от компании Micron – собственного производства у G.SKILL, к сожалению, нет. Зато производитель дает пожизненную гарантию на свой продукт, а это немалого стоит.





OCZ REAPERX OCZ3RPX1333EB2GK

Компания OCZ Technology делала несколько попыток расширить сферу своего влияния, выпуская на свет системные платы, видеокарты и другие компьютерные комплектующие. Однако наиболее популярными продуктами OCZ до сих пор остаются модули оперативной памяти. Производитель уделяет своим основным товарам пристальное внимание. Ведь помимо стандартных вариантов есть у OCZ и так называемые имиджевые продукты. Например, память серии ReaperX носит такое название неслучайно. Весьма агрессивная система охлаждения использует в своей конструкции тепловые трубки. Алюминиевая пластина с каждой стороны оснащена приплюснутой трубкой, на которой расположены радиаторные пластинки. Самих трубок две, и столь неординарное их расположение отнюдь не мешает установке в корпус. Фактически планки полностью готовы для разгона – этому способствует оригинальный кулер.

OCZ PLATINUM OCZ3P1600EB2G

Модули поставляются в пластиковом блистере парами с оранжевым листком, на котором отображены все текущие характеристики комплекта. Планки памяти от OCZ серии Platinum по оформлению во многом похожи на своих предшественников на базе DDR2. Большинство модулей прошлой серии оснащались системами охлаждения золотистого цвета. В случае с этой моделью практически ничего не изменилось – только логотип Z обрел тройку в качестве символа перехода на новый формат. Планки OCZ Platinum предназначены в основном для геймеров, которые готовы потратить серьезную сумму на модернизацию компьютера. Эти планки отличаются стандартными таймингами для штатных вариантов, но относительно невысоким напряжением питания. Радиаторы обладают весьма интересной структурой и обеспечивают, несмотря на свою явную простоту, эффективный отвод тепла.



$235

2008 СТРАНА ИГР ЛУЧШАЯ ПОКУПКА



$520

PATRIOT PDC32G1866LLK

Интересные модули от компании Patriot присутствуют в нашем обзоре. Следует обратить внимание на нестандартную рабочую частоту в 1866 МГц. Этот параметр недалек от 2000 МГц, и совсем недавно такой результат был бы более чем высоким, однако сегодня существует большое количество комплектов планок, которые способны поддерживать характеристики подобного рода. Внешне представленные модули ничем не отличаются от таких же на базе DDR2-схем. Выдает их только логотип на алюминиевых пластинах, которые не только играют декоративную роль, но и служат охладителями, а также нестандартное расположение ключа – специальной выемки на контактной области. Этот ключ позволяет установить планки только в разъемы DDR3 и не допускает установку в разъемы предыдущих версий. Представленные модули от Patriot базируются на схемах DDR3-1066. Дополнительные мегагерцы получены путем разгона, так что комплект подойдет только для геймеров.

PQI PQI212800-4096MB

Компания Power Quotient International, или сокращенно PQI, представлена на российском рынке бюджетными моделями памяти. Однако мало кто знает, что не так давно эта фирма взялась за выпуск моделей для энтузиастов. Серия получила название Phoenix – в линейке присутствуют исключительно модули в формате DDR3. Выпуск таких планок, что интересно, был приурочен к анонсу чипсета NVIDIA nForce 790i. Птица Феникс, в честь которой были названы планки, изображена на радиаторной части. Две алюминиевые пластины наиболее эффективно работают благодаря небольшому дополнению – пластинчатому радиатору, который, надо отметить, отнюдь не портит внешний вид этих, без преувеличения, изящных представителей подсистемы памяти. Поддерживает представленный набор и работу профилей XMP. В качестве схем использованы 70-нанометровые варианты от компании Elpida.

$390



2008 СТРАНА ИГР ВЫБОР РЕДАКЦИИ

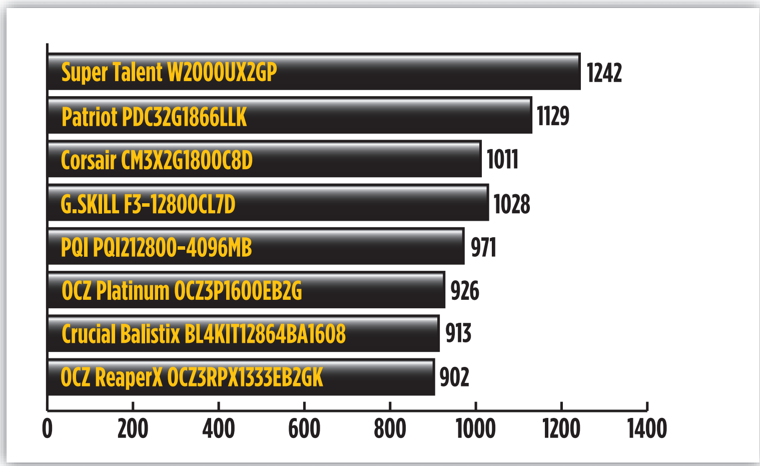


$550

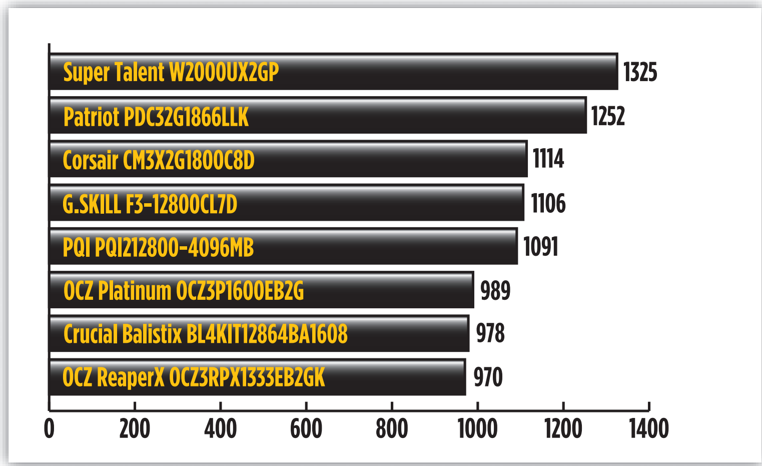
SUPER TALENT W2000UX2GP

Еще одна фирма, не так хорошо знакомая нашему пользователю, но неплохо зарекомендовавшая себя на Западе, была основана в США и имеет порядка 160 патентов в области изготовления элементов памяти. И имя ей – Super Talent Technology Inc. Не так давно линейка была дополнена высокопроизводительными вариантами с рабочей частотой 2000 МГц. Набор был выпущен в рамках серии ProjectX. От других моделей эта серия отличается алюминиевыми радиаторами с характерными ребрами – аналоги мы могли наблюдать у планок Dominator от компании Corsair. Память прошла сертификацию для работы на установленной частоте и функционирует с таймингами 9-9-9-28 при напряжении питания 1.9 В. В продаже можно найти как набор из двух планок по 1 Гбайт, так и модули общей емкостью 4 Гбайт. При этом производитель обещает своим продуктам пожизненную гарантию.

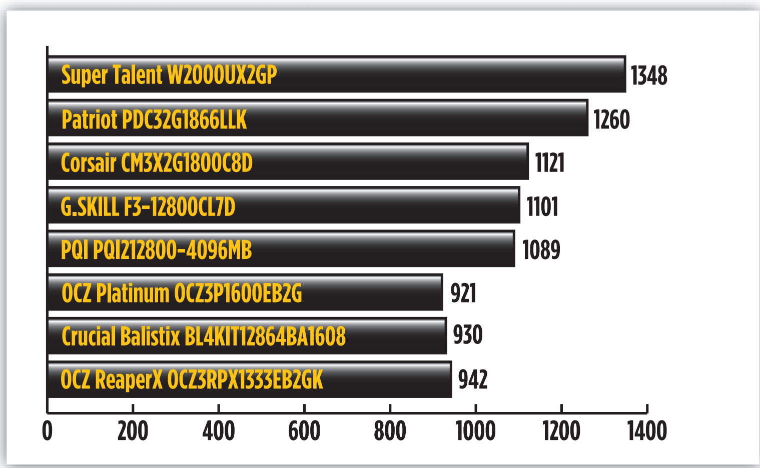
РЕЖИМ ПО УМОЛЧАНИЮ С ТАЙМИНГАМИ 5-5-5-15



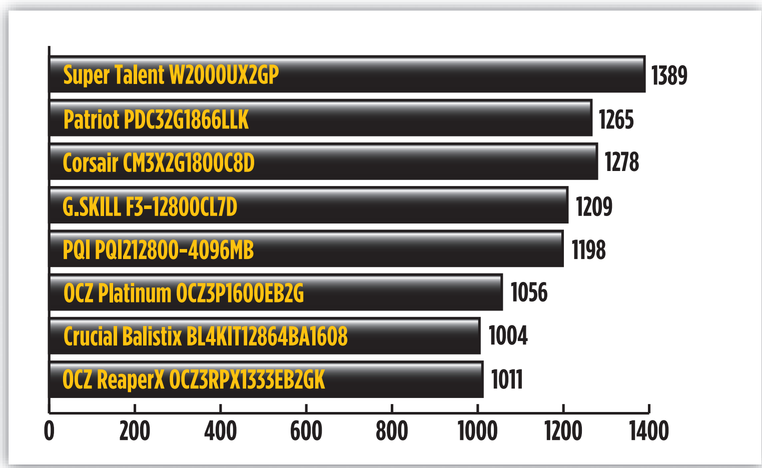
РЕЖИМ РАЗГОНА FSB/RAM С ТАЙМИНГАМИ 5-5-5-15



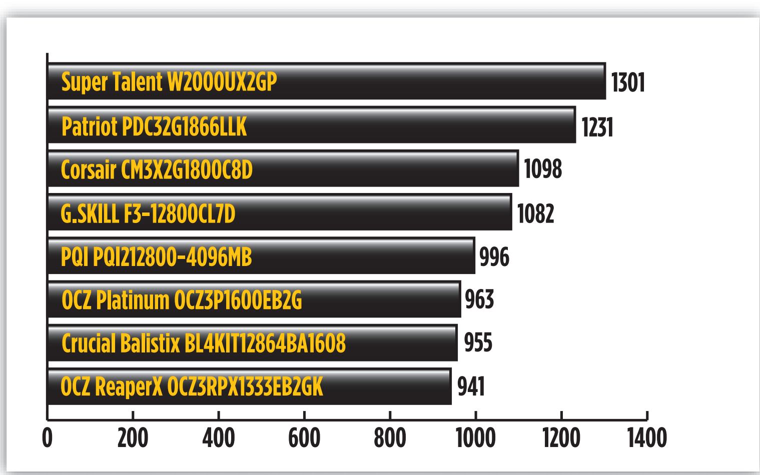
МИНИМАЛЬНЫЕ ТАЙМИНГИ НА МИНИМАЛЬНЫХ ЧАСТОТАХ



МАКСИМАЛЬНАЯ ЧАСТОТА НА МАКСИМАЛЬНЫХ ТАЙМИНГАХ

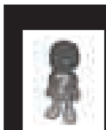


РАЗГОН С ЗАБЛОКИРОВАННЫМ ДЕЛИТЕЛЕМ



Выводы

После проведенного тестирования может показаться, что высокочастотная память – это, скорее, демонстрация производственных возможностей. Действительную пользу из высокоскоростной памяти DDR3 могут извлечь только лишь оверклокеры. Конечно, чем выше частота памяти, тем больше возможностей повысить производительность всей системы, не говоря уже о самой памяти. Невзирая на общий теоретический аспект, хотелось бы дать некоторые рекомендации к приобретению. Очень хорошо показала себя в тесте память OCZ Platinum OCZ3P1600EB2G. При своей невысокой стоимости она способна обеспечить необходимый уровень производительности в играх и рабочих приложениях, за что и получает награду «Лучшая покупка». Ну а для тех, кто хочет всегда быть на высоте и не жалеет на это средств, рекомендуем победителя всех сегодняшних тестов – память Super Talent W2000UX2GP, которая получает награду «Выбор Редакции».



Автор:
Евгений Попов
popov@gameland.ru

ЗРИ В КОРЕНЬ

1 1 – отклоняющая система, 2 – электронный луч, 3 – фокусирующая катушка, 4 – люминофор, 5 – нить накала, 6 – проводящая смесь, 7 – высоковольтное гнездо, 8 – катод, 9 – вакуум, 10 – экран, 11 – сердечник катушки, 12 – управляющий электрод (модулятор), 13 – интерфейс подключения, 14 – анод.

2 Электронная управляющая схема монитора. Независимость электронной части позволяет производителям составлять собственные версии дисплеев.

3 Типичная электронно-лучевая трубка. Сегодня мониторы с такой технологией активно вытесняются аналогами с использованием ЖК-дисплеев.

4 Изображение, получаемое на экране ЭЛТ-монитора. Точки, которые в таком виде хорошо заметны, образуют некую теневую маску. Чем меньше элементы люминофора, тем более качественное изображение способна дать трубка. Показателем качества является шаг маски – расстояние между ближайшими элементами люминофора одного цвета.

5 Субпиксель цветного ЖК-дисплея. Каждый пиксель дисплея состоит из слоя молекул между двумя прозрачными электродами и пары поляризационных фильтров, плоскости, поляризации которых по обыкновению перпендикулярны.

Электронно-лучевая трубка

Некоторые скептики при упоминании технологии ЭЛТ (или CRT в англоязычном варианте) могут презрительно фыркнуть. Конечно, подобного рода дисплеи уже изжили себя, но знать, как они работают, должен каждый уважающий себя пользователь.

Основной элемент ЭЛТ-мониторов — кинескоп, т.е., некий электровакуумный прибор, преобразующей электрические сигналы в световые. Первые кинескопы появились в 1958 году. Кинескоп состоит из электронной пушки, которая предназначена для формирования электронного луча, экрана, покрытого люминофором, а также отклоняющей системы, которая управляет лучом так, что он формирует требуемое изображение. В баллоне с вакуумом предусмотрена электронно-лучевая пушка. Ее конструкция выглядит следующим образом. Катод, нагреваемый нитью накала, испускает пучок электронов. Специальный электрод фокусирует пятно на экране кинескопа в точку. Еще один электрод ускоряет поток электронов. Выйдя из пушки, электроны ускоряются – далее луч идет через отклоняющую систему, которая может менять направление луча. Свет попадает в экран с люминофором. От бомбардировки экран начинает светиться, и быстро перемещающееся пятно различной яркости создает изображение на экране. Черно-белый кинескоп отличается от цветного меньшим числом пушек. В нем нет красной, синей и зеленой. Обладатели старых телевизоров знают, что случается с изображением, когда одна из пушек перестает функционировать. Изображение приобретает невыразимый оттенок, а экран перестает отображать некоторые цвета.

Можно считать вышеуказанную информацию некой исторической справкой. В дальнейшем мы будем говорить только о ЖК-мониторах.

Что там внутри

Разберем монитор по частям, чтобы лучше понять, как он работает. Внутри пластмассового корпуса все элементы собраны в специальной металлической коробке. Она выполняет в первую очередь защитную функцию. Пластиковая облицовка – лишь декорации. Между электроникой и этой металлической крышкой расположены экранирующие прокладки из фольги и специальные жестяные пластины. Плата, формирующая сигнал для матрицы, собрана на базе одной микросхемы, основного процессора. В непосредственной близости устанавливается высоковольтный инвертор, который служит для преобразования постоянного тока и получения высоких напряжений, необходимых для работы газоразрядных ламп подсветки матрицы. В схемотехническую часть может быть встроен и некий блок питания. Некоторые модели подключатся банально – трехконтактным кабелем к общей сети. Однако некоторые производители любят использовать внешние блоки, которые очень напоминают системы питания ноутбуков. Лампы крепятся к задней крышке монитора. Фильтры с поляризатором и рассеивателем, а также полимерный световод ставятся перед лампами. Именно от световода зависит уровень качества засветки. Основной блок электроники матрицы, некий драйвер, принимает сигнал LVDS от главного процессора дисплея. Суть в том, что независимость электроники от остальных элементов системы позволяет создавать уникальные комбинации, благодаря которым и будут меняться характеристики монитора. Поэтому выбор партнеров для выпускающих компаний, под марками которых дисплеи выходят на рынок, крайне важен. Матрица подключается к электронике и дальше весь этот тандем укладывается в металлический кожух. Блок управления с набором клавиш монтируется с учетом индивидуальных предпочтений производителя. Далее весь набор собирается в корпуса на заводах выпускающей фирмы.

Матрицы

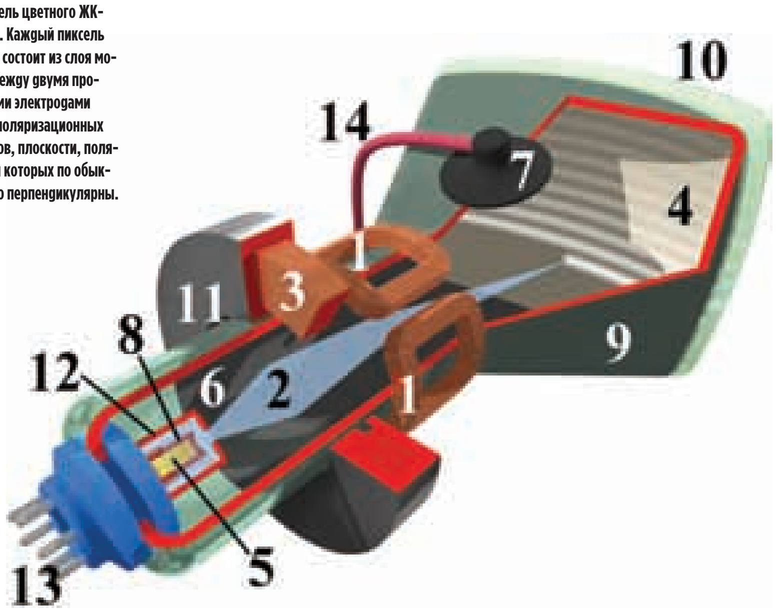
Наиболее распространенные и дешевые мониторы используют матрицу типа TN (Twisted Nematic), которая была разработана еще в 1973 году. Нематические кристаллы выстраиваются подобно армейской колонне друг за другом, а общая их организация в матрице напоминает спираль. Основными недостатками этой, на самом деле, устаревшей технологии сявляется отсутствие четкого формирования оттенков, малый угол обзора и очень низкая контрастность. На данный момент используется усовершенствованная технология STN. В итоге искажения смягчились, а вес монитора, равно как и его стоимость, увеличились. В настоящий момент большинство современных моделей использует технологию TN+Film (обычно в характеристиках пишут просто TN). С помощью нанесения специальной полимерной пленки на поверхность производителям удалось добиться увеличения угла обзора до 130 градусов.

В 1995 г. компания Hitachi, совместно с инженерами NEC разработала совершенно новую технологию – In-Plane Switching (IPS). В IPS-матрицах кристаллы не образуют спираль, а поворачиваются при приложении электрического поля все вместе. Изменение ориентации кристаллов помогло добиться увеличения угла обзора (до 170 градусов) и контрастности. Однако сам процесс занимал большое количество времени, так что время отклика было пока еще слишком велико. В 1996 году специалисты небезызвестной Fujitsu разработали технологию под названием Vertical Alignment. Впоследствии она была доработана для коммерческого использования. Новый тип матрицы назывался MVA (Multi-Domain Vertical Alignment). Недостатком первых Vertical Alignment было резкое инвертирование цветов при смене угла обзора по горизонтали. Матрица MVA была снабжена поляризационными фильтрами и кристаллами с усложненной структурой. Время отклика было сильно понижено, да и контрастность увеличилась по сравнению с теми же матрицами S-IPS. Фактически получилась золотая середина между TN и IPS – компромиссное решение для мониторов среднего уровня.

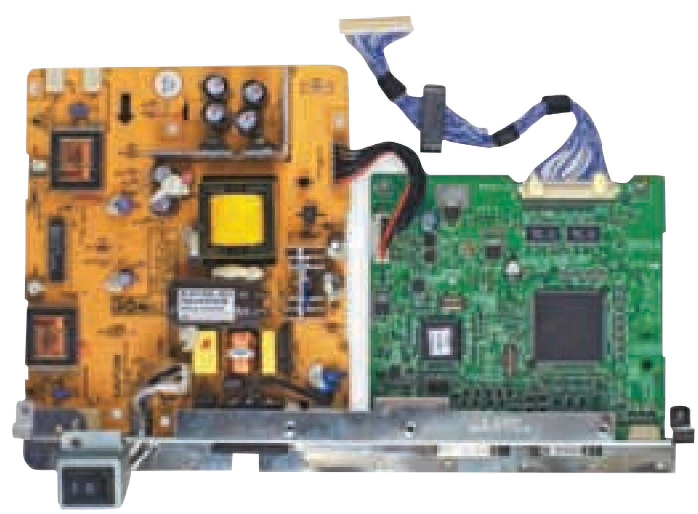
Технология PVA, которой отличилась на рынке компания Samsung, позволила лишь повысить уровень контрастности. Несмотря на это отличие очень часто в характеристиках пишут просто – MVA/PVA.

Электроника

Управляющая плата монитора выглядит внешне весьма скромно. Если учесть размеры самой панели, то по сравнению с ней электронная часть просто микроскопическая. Стоит отметить, что подход SoC (Sistem-on-Chip) позволяет реализовать выполнение большинства функций (масштабирование, преобразование сигнала из цифры в аналог, формирование выходных данных) всего одной интегральной схемой. Она называется Display Engine. Зачастую производством плат занимаются сторонние компании, а не сами изготовители моделей. Сегодня чаще всего используются платы на базе 8-битных контроллеров. Блок матрицы также весьма простой. Его плата обычно содержит всего одну управляющую схему – так называемый драйвер матрицы. В него интегрирован приемник LVDS и драйверы входов/выходов, которые преобразуют видеосигнал в адресацию пикселей по строкам и столбцам. Таким образом, доля электронных компонентов от полной стоимости готовой модели составляет чуть более 10%. Естественно, наибольших затрат требует изготовление самой TFT-па-



1



2

КАК УСТРОЕН МОНИТОР

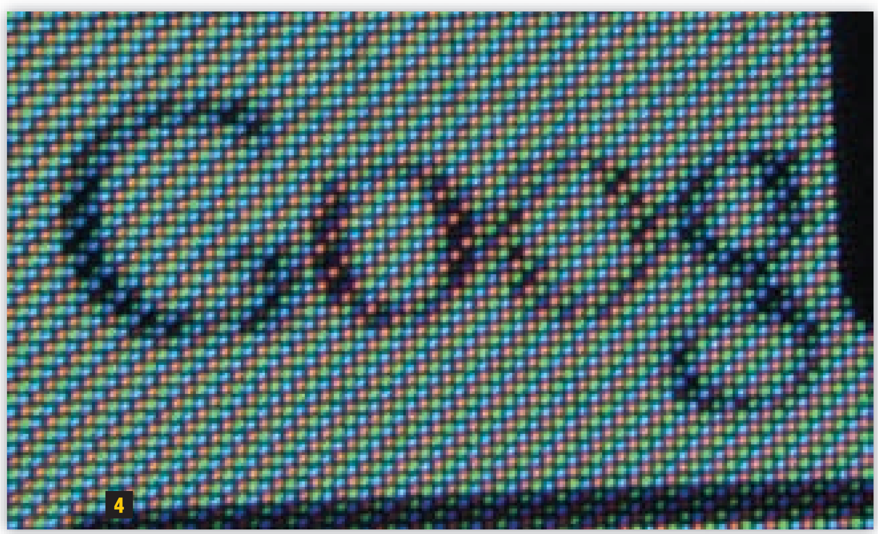
нели. В блок матрицы входит система подсветки, которая использует флуоресцентные лампы с холодным катодом. Они включаются парами. С определенной стороны корпуса устанавливаются разъемы, через которые лампы подключаются к источнику питания. В современных панелях используется 4 или 6 ламп. Более дорогие модели могут использовать и 8 ламп. Под решеткой из ламп устанавливается светорассеиватель. Это некая пластина, состоящая из совокупности листов с различными оптическими свойствами. Шлейфы интерфейса матрицы подключаются к контроллеру TCON (Timing Controller), который монтируется на верхней крышке корпуса. Два шлейфа подключения используют две параллельные шины – шину данных с расчетом на 8 бит и шину адреса столбцов и строк. Шлейфы интерфейса TCON гибкие и ведут от самой матрицы к стеклянной подложке панели. По бокам матрицы предусмотрены платы с чипами драйверов. С драйверов на тонкопленочные транзисторы панели идут линии в количестве допустимого разрешения дисплея (если монитор позволяет, например, выводить разрешение 1280x1024, то число линий будет равно сумме – 2304). Производители матриц – это отдельная индустрия. Матрицы продаются определенными компаниями конкретно изготовителям монитора. Фирма получает металлические боксы с собранной матрицей, разъемами подключения питания, интерфейса и электроникой. Остается только соединить эти устройства с остальными элементами, и монитор будет готов к работе.

Интерфейсы подключения

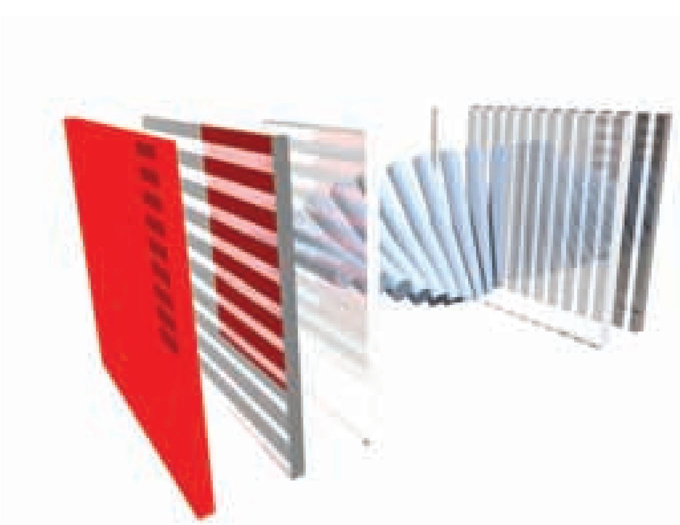
Сегодня существует несколько способов реализации подключения дисплея к системе. Ушедшие в историю CRT-мониторы оставили нам аналоговый D-Sub. Если говорить о технологии передачи, то видеокарта преобразует данные специального кадрового буфера из цифрового вида в аналоговый, а электроника монитора вынуждена выполнять обратное аналогово-цифровое преобразование. Такой интерфейс первоначально был предназначен для моделей на электронно-лучевых трубках. Сигнал передается построчно. Интересно, что изменением напряжения регулировалась яркость. Этот подход был необходим для изменения интенсивности проецируемого луча. Конечно, такие абсолютно бесполезные действия качества изображения не улучшают и требуют дополнительных энергетических затрат на свое исполнение. Таким образом, наиболее эффективным методом подключения стоит считать DVI (Digital Video Interface) – цифровой интерфейс. Он был разработан объединением Digital Display Working Group. Формат передачи основан на структуре последовательной транспортировки данных от Silicon Image. Для реализации DVI необходим TMDS-приемник со стороны дисплея. Де-факто существует три действительных вида интерфейса DVI. Наверняка пользователи сталкивались с разным количеством ножек на разъемах. Так вот есть DVI-A, который допускает только аналоговую передачу, наиболее распространенный DVI-I с возможностью работы в двух режимах (аналоговом и цифровом режиме, чтобы никого не обидеть), а также DVI-D, который обеспечивает только цифровой режим. Многие производители сегодня оснащают свои модели мультимедийным интерфейсом высокой четкости HDMI (High Definition Multimedia Interface). В принципе, такой разъем обеспечивает цифровое DVI-соединение нескольких устройств. Основное различие между DVI и HDMI состоит в наличие системы защиты от копирования HDCP и возможности передачи многоканальных цифровых аудиосигналов. Также добавим, что инновационный интерфейс HDMI позволяет использовать монитор как модуль вывода изображения в высоком разрешении для мультимедийных проигрывателей и игровых консолей.



3



4



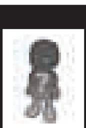
5

Словарь

Люминофор – (от лат. lumen — свет и греч. phoros — несущий) — вещество способное преобразовывать поглощаемую им энергию в световое излучение.

ЭЛТ (в англ. варианте – CRT) – электронно-лучевая трубка. Электронно-лучевой прибор, который преобразует электрический сигнал световой. Используется в телевизорах прошлых поколений, компьютерных мониторах.

LVDS (Low-voltage differential signaling Низковольтная дифференциальная передача сигналов) – Интерфейс, способ передачи электрических сигналов на высоких частотах. Используется в компьютерной индустрии с 1994 года.



Автор:
Евгений Попов
popov@gameland.ru

МАЛЮТКА НА МИЛЛИОН

КОМПЬЮТЕРНЫЙ КОРПУС ANTEC P180 MINI

КОМПАНИЯ ANTEC ЗАНИМАЕТСЯ ПРОИЗВОДСТВОМ КОМПЬЮТЕРНЫХ КОРПУСОВ УЖЕ НЕ ПЕРВЫЙ ГОД И ЗНАЕТ, ЧЕМ УДИВИТЬ ТРЕБОВАТЕЛЬНОГО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ. НЕ ТАК ДАВНО МЫ РАССКАЗЫВАЛИ О МОДЕЛИ ANTEC P182. ЭТО БЫЛО ДОСТАТОЧНО ИНТЕРЕСНОЕ РЕШЕНИЕ – КАК С ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ, ТАК И С ДИЗАЙНЕРСКОЙ ТОЧКИ ЗРЕНИЯ. МОДЕЛЬ ПОЛЬЗОВАЛАСЬ БОЛЬШОЙ ПОПУЛЯРНОСТЬЮ, И, РЕШИВ НЕ ОСТАНАВЛИВАТЬСЯ НА ДОСТИГНУТОМ, ANTEC ИЗГОТОВИЛА МЛАДШЕГО БРАТА ANTEC P182, А ИМЕННО ANTEC P180 MINI. МОДИФИКАЦИЯ ВЫПОЛНЕНА В ФОРМАТЕ MICRO ATX. УДАЛОСЬ ЛИ ПРОИЗВОДИТЕЛЮ СОХРАНИТЬ ВСЕ ДОСТОИНСТВА ПРЕДШЕСТВЕННИКА В СКРОМНЫХ ГАБАРИТАХ НОВИНКИ, НАМ И ПРЕДСТОИТ РАЗОБРАТЬСЯ.

Рассматриваемый нами корпус поставляется в коробке черного цвета, как и все продукты серии Performance 1 от Antec. Кейс заботливо упакован производителем в поролоновые прокладки, но все-таки не помешает перед покупкой изучить его на предмет сколов и повреждений. Стенки корпуса обклеены защитными целлофановыми листами. Перед эксплуатацией их желательно снять – таким образом, пользователь может насладиться эффектным внешним видом Antec P180 Mini, однако о дизайне поговорим чуть позже. В коробке нашлась небольшая картонная упаковка с сопроводительными материалами. Это хомуты для стяжки шлейфов, набор необходимых при сборке системы винтов, планки для фиксации винчестеров и приводов в отсеках, а также специальная панель для установки внешнего 3.5-дюймового устройства. Итак, чем же в первую очередь примечателен Antec P180 Mini. Корпус очень легкий – вес был уменьшен по сравнению с предшественником до 9.5 кг. В свое время дизайнеры Antec нашли интересный подход для оформления такого скучного на первый взгляд элемента системного блока, как сам корпус. Производитель не стал уделять внимание оформительским подходам и разнообразным деталям. Простое и вместе с тем интересное решение использовать зеркальные стенки было применено еще в прошлой версии. Здесь оригинальный подход сохранен. Единственный минус таких панелей заключается в их слабой устойчивости к внешним воздействиям. На поверхности с легкостью остаются пятна и царапины, так что пользователю придется постоянно протирать кейс и заботиться о его внешнем виде. Основные элементы корпуса изготовлены из стали холодного проката толщиной 0.8 мм. Несмотря на столь невысокий параметр, стенки достаточно толстые. Интересно, что в Antec P181 возникали некоторые проблемы с дверцей на лицевой панели. При эксплуатации был риск повредить ее или даже сломать. В новой версии производитель исправил этот недостаток. Теперь дверца легко открывается на 270 градусов. Жаль, что для того чтобы включить компьютер или перезагрузить с помощью клавиши рестарта, приходится открывать крышку – с закрытой дверцей это сделать невозможно. Хотя все порты находятся в свободном доступе. На лицевую панель вынесена пара USB, разъем e-SATA и коннекторы для подключения наушников и микрофона. Большой проблемой для всех системных блоков является накопление пыли внутри корпуса. В свою очередь, Antec P180 Mini обладает двумя фильтрами для предотвращения попадания мелких частиц. Их нужно постоянно доставать и очищать, впрочем, это достаточно простая процедура. Сохранена двухкамерная структура внутри корпуса. Блок питания устанавливается в нижнюю часть. Такой подход позволяет избавиться от путаницы с проводами. Да и сами шлейфы подключать к платам и приводам так гораздо легче. Несмотря на свои размеры, корпус позволяет разместить внутри достаточно производительную систему с габаритной системой охлаждения. Не получится лишь установить большую видеокарту – она просто не поместится по длине. Внутрь можно установить до пяти жестких дисков, три оптических привода и один внешний FDD. Что касается шума, то структура стенок позволяет минимизировать этот фактор. Панели собраны в три слоя. Сначала идет алюминий, потом пластик и затем снова алюминий. Корзины для дисков выдвигаются подобно ящикам в комоде. Для начала нужно удалить крепежные винты, а потом потянуть за металлическое кольцо. Предустановленных вентиляторов всего два. Оба изготовлены компанией TriCool. Самый большой, 200-миллиметровый, расположен в верхней части корпуса. Второй, 120-миллиметровый, монтирован на задней стенке. С помощью переключателей на задней панели кейса можно регулировать скорость их вращения: от 400 до 800 оборотов для большого вентилятора и от 1200 оборотов до 2000 для нагнетателя на тыльной стороне. При максимальной скорости работы шум не превышает порога в 30 дБ.



$215

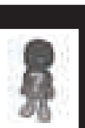
+ Надежная, продуманная конструкция для установки приводов.
+ Удачная система охлаждения и гашения вибраций.
- Особенности компактного корпуса не позволяют устанавливать габаритные видеокарты.
- Стенки легко царапаются и пачкаются.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Формат корпуса:	Mini Tower
Поддерживаемый стандарт материнских плат:	Micro ATX
Количество внутренних отсеков:	5x 3.5"
Количество внешних отсеков:	1x 3.5", 3x 5.25"
Установленные вентиляторы:	1x 120-миллиметровый (задняя панель), 2x 200-миллиметровый (верхняя панель), 2x 120-миллиметровых (опционально)
Разъемы:	2x USB, 1x e-SATA, 2x Audio
Блок питания:	поставляется без БП
Материал:	сталь SECC с толщиной стенок 0.8 мм
Размеры:	435x212x436 мм
Вес:	9.5 кг

ВЕРДИКТ

По сравнению с предыдущей, более объемной версией, корпус Antec P180 Mini обладает собственными достоинствами, хотя не обошлось и без потерь. Например, отверстий, предназначенных для вывода шлангов системы водяного охлаждения, на задней панели в текущей версии нет. Конечно, высокопроизводительную станцию для геймерских утех в малютке не соберешь, но ведь не всем необходим серверный шкаф для сборки домашнего компьютера. В остальном остается только похвалить Antec за столь удачную реализацию и ждать более интересных решений.



Автор:
Евгений Попов
popov@gameland.ru

ОПРАВДАННАЯ АГРЕССИЯ

КОМПЬЮТЕРНЫЙ КОРПУС THERMALTAKE XASER VI MX VH9000BWS

ТАК УЖ ПОЛУЧИЛОСЬ, ЧТО МЫ РЕШИЛИ РАССМОТРЕТЬ НЕЗАВИСИМО ДРУГ ОТ ДРУГА СОВЕРШЕННО РАЗНЫЕ ПО СТИЛЮ, ДИЗАЙНУ И ТЕХНОЛОГИЧЕСКОМУ ИСПОЛНЕНИЮ КОРПУСА. ЕСЛИ МОДЕЛЬ ОТ КОМПАНИИ ANTEC ПОНРАВИТСЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМ СПОКОЙНЫМ И РАССУДИТЕЛЬНЫМ, ТО ИСТИННЫЕ ГЕЙМЕРЫ, КОТОРЫЕ НЕ ТЕРПЯТ КОМПРОМИССОВ, НАВЕРНЯКА ОЦЕНЯТ МОДЕЛЬ ОТ КОМПАНИИ THERMALTAKE. ЕСЛИ ЖИЗНЬ РАСКРАШЕНА В ЯРКИЕ ЦВЕТА, ЕСЛИ ДУША ПРОСИТ НОВЫХ ОЩУЩЕНИЙ, ТО THERMALTAKE XASER VI MX VH9000BWS – ВЫБОР ИСТИННОГО ЦЕНИТЕЛЯ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ.

Каждой субкультуре свойственны свои знаки отличия. Общество геймеров – такое же независимое объединение индивидуумов, как и любое другое. Свой сленг, свои увлечения, своя атрибутика, свой мир, куда доступ открывается не всем. Так же и серые офисные машины ничего общего не имеют с игровыми станциями. Это понимают и сотрудники компании Thermaltake, которые постоянно изобретают и реализуют новые оболочки для настоящих компьютеров. Одной из последних моделей стал кейс под длинным названием Thermaltake Xaser VI Mx VH9000BWS. Серия VH9000 выполнена в формате Middle Tower и представлена четырьмя моделями. Корпуса предлагаются в серебристо-черном оформлении (VH9000SWS и VH9000SNA), либо в красно-черном (модификации VH9000BWS и VH9000BNS). На большой коробке указаны все основные характеристики устройства. Кейс укутан в синтетическую ткань и облачен в два поролоновых защитных блока. В комплекте, помимо традиционного руководства пользователя с паспортными данными, поставляется набор пластиковых зажимов для безвинтовой фиксации приводов и винчестеров, специальная тряпочка для протирки и удаления загрязнений, пластиковые хомуты различного размера для стяжки кабелей, а также наклейка, свидетельствующая о том, что пользователь приобрел действительно качественный продукт от Thermaltake, а не подделку. В конструкции было использовано достаточно много пластика, в первую очередь для оформления. Стоит признать, что результат выглядит действительно стильно, а внешние элементы декора не создают эффекта перегруженности. Все так, как должно быть, и не более. Сочетание цветов, как красного с черным, так и черного с серебристым, подобрано очень гармонично – легкий налет агрессии с намеком на то, что внутри живет настоящий зверь, а не вялое существо. Производитель использовал во всех случаях синюю подсветку. Снабжены диодами как два 120-миллиметровых вентилятора на передней и задней стенках, так и декоративная накладка на верхней панели, как раз перед дополнительными портами. Их, кстати, вполне достаточно. К привычному набору из двух USB и аудиовыходов добавился еще и e-SATA. На боковой стенке предусмотрена пара трапециевидных окон из стеклопластика. У этой панели есть удобная ручка для быстрого доступа к компонентам системы. Слоты вывода внешних 5.25-дюймовых устройств скрыты под дверцей на лицевой стороне. Всего здесь имеется семь ячеек. Над ними предусмотрен отсек для 3.5-дюймового привода – картридера или панели управления. Клавиша рестарта очень маленькая и утоплена в пластик (нажать ее можно либо скрепкой, либо другим продолговатым предметом), находится на верхней стенке, подальше от кнопки включения. Помимо эстетической функции, корпус выполняет задачи по защите и охлаждению дорогостоящих комплектующих. С этим инженеры Thermal take также справились на отлично. Например, в наборе есть пара ключей – корпус можно запереть на замок со стороны боковой панели. Обращает на себя внимание система установки жестких дисков. Для каждого предусмотрена отдельная ячейка. Винчестер задвигается внутрь подобно кассете.

+ Внешний вид. Наличие окошек на боковой панели. Подсветка.
+ Безвинтовая система креплений. Достаточное количество отсеков для приводов.
- Пластиковые ножки плохо гасят вибрации.
- Всего один слот для 3.5-дюймовых приводов.



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Формат корпуса:	Midi Tower
Поддерживаемый стандарт материнских плат:	ATX, Micro ATX
Количество внутренних отсеков:	4x 3.5”
Количество внешних отсеков:	1x 3.5”, 5x 5.25”
Установленные вентиляторы:	1x 120-миллиметровый (задняя панель), 1x 120-миллиметровый (задняя панель)
Разъемы:	2x USB, 1x e-SATA, 2x Audio
Блок питания:	поставляется без БП
Материал:	сталь SECC с толщиной стенок 0.8 мм
Размеры:	520x220x520 мм
Вес:	8.35 кг

ВЕРДИКТ

В заключение укажем вкратце основные особенности Thermaltake Xaser VI Mx VH9000BWS. Из положительных качеств корпуса от компании Thermaltake, помимо шикарных внешних данных, надо отметить безвинтовую структуру креплений, качественную систему установки винчестеров, выводы для трубок системы охлаждения и достаточное количество пространства для монтажа габаритной игровой системы. К недостаткам отнесем наличие только одного вывода для внешних 3.5-дюймовых приводов и маркую поверхность элементов корпуса, изготовленного из черного глянцевого пластика.

$115





Остается вжать газ в пол и следить за тем, как от жара нового солнца все плавится в зеркале заднего вида… Чтобы поддержать баланс с предыдущим выпуском, на этот раз мы приглашаем вас прогуляться по дикой стороне.
Картинка, открывающая рубрику – не скриншот из заставки какой-либо игры. Ее всего полгода назад пиксель за пикселем нарисовал французский художник [thUg], используя только исходные цвета MS Paint Windows Vista. С другими работами [thUg] вы можете познакомиться на www.pixeljoint.com/p/8537.htm или на thug-inc.deviantart.com.





Eternal Darkness: Sanity's Requiem



Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@gameland.ru

ЖАНР: ACTION-ADVENTURE.HORROR | ПЛАТФОРМА: GAMECUBE | РАЗРАБОТЧИК: SILICON KNIGHTS | ИЗДАТЕЛЬ: NINTENDO | ГОД ВЫХОДА: 2002

До ухода под крыло Microsoft «Силиконовые Рыцари» стали широко известны в узких кругах двумя сильными играми для платформы GameCube. Одна из них – вышедший в 2004 году MGS: Twin Snakes, римейк знаменитой Metal Gear Solid, который всем, в общем, понравился. Другая, появившаяся ранее, – высокобюджетный эксперимент в жанре survival horror по фамилии Eternal Darkness: Sanity's Requiem. Сие бессмертное творение «Рыцарей», первоначально запланированное для выхода на Nintendo 64, подкупало ворохом особенностей. Мрачную историю «борьбы со вселенским злом» растянули аж на 2000 лет, отрядив для каждой эпохи своего персонажа. Игрок успевал побывать в шкуре двенадцати разных героев: от римского легионера до солдата Первой Мировой. Согласно сценарию, далеко не каждый «избранный» справлялся со своей задачей, что только добавляло истории драматизма и способствовало пущему накалу страстей. У персонажей были собственные показатели здоровья, магии и душевного равновесия.

«С первыми двумя все ясно… Но что еще за душевное равновесие?» - спросите вы. Особая зеленая полоса, отвечающая за вменяемость. «Съехавшие» персонажи видели несуществующих монстров, хватались за оружие без причины, пытались покончить с собой. На так называемую Sanity system for video game в 2000 году даже был выдан патент.
Когда крыша вашего подопечного начнет тихо шуршать шифером, на экране станут возникать все более странные вещи: может проползти муха или появится фальшивый экран перезагрузки. «Если вы посмотрите на игры по Лавкрафту или Call of Cthulhu, – говорит Денис Дьяк, продюсер и режиссер Eternal Darkness, – по их мифологии, если ты теряешь свой рассудок, то это очень плохо, и обычно означает, что ты вот-вот умрешь. В Eternal Darkness все наоборот. Это по-настоящему весело. На фокусном тестировании мы обнаружили, что люди хотят сходить с ума».



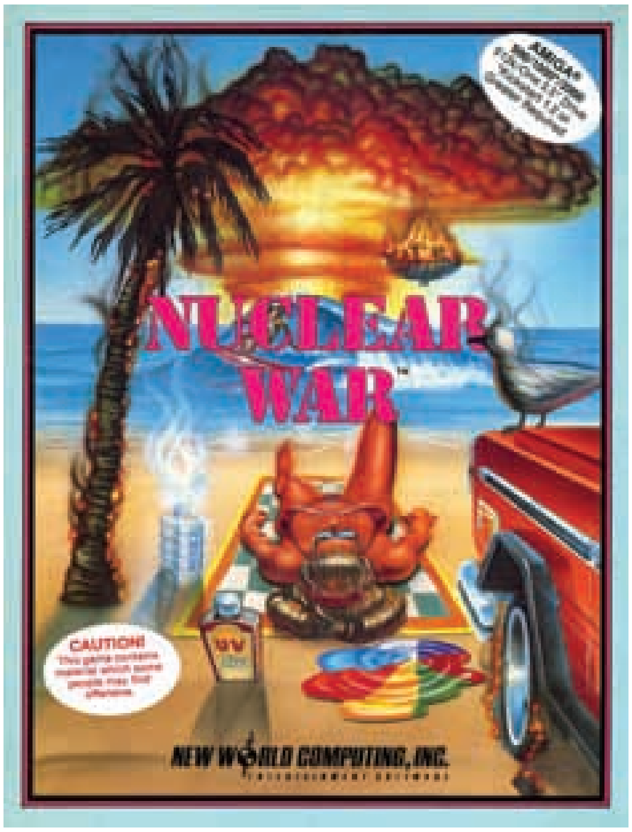

Проигрыш – дело несложное… Те две хижины в центре экрана – мои.

Nuclear War

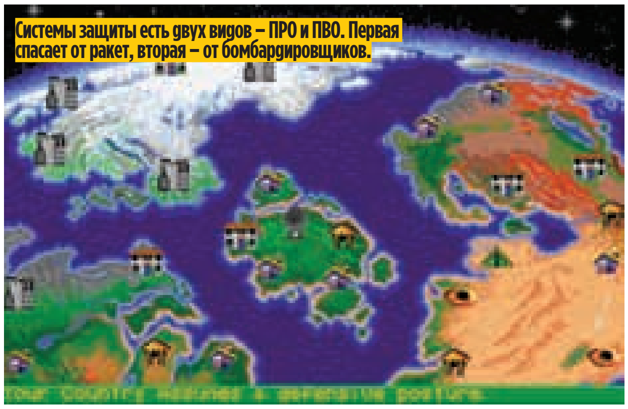

Автор:
Иван «Noelemahc» Костин
noelemahc@old-games.ru

ЖАНР: STRATEGY.TURN-BASEDS ПЛАТФОРМЫ: AMIGA, IBM PC РАЗРАБОТЧИК: NEW WORLD COMPUTING ИЗДАТЕЛЬ: NEW WORLD COMPUTING ГОД ВЫХОДА: 1989 (AMIGA), 1991 (PC)

Во времена Холодной Войны было модно фантазировать на предмет того, как будет выглядеть непременно ядерная Третья Мировая. Весёлые ребята из New World Computing в промежутке между очередными частями Might and Magic решили нам показать, что будет она фарсом по мотивам одноимённой настольной игры.
Итак, имеются пять клочков земли, повторяющие реальные береговые линии. Имеются пять их правителей – одним из них станет игрок, а четырьмя другими – выбранные вами карикатуры на тогдашних мировых лидеров. Каждому из них выдают по пять городов с общим населением в сто миллионов... Поехали.
На каждом ходу игрок выбирает, какое действие хочет совершить. Можно производить новое оружие; бить по вражьим странам волнами радиопропаганды, убеждающей их эмигрировать к вам; расставлять системы ПРО; заготовлять средства нанесения ядерных ударов (ракеты/бомбардировщики) и, собственно, нажимать на Красную Кнопку.
Но простота бывает обманчива. Производство почти случайно и способно выдавать несовместимые ракеты и боеголовки. Пропаганда может возыметь обратный эффект, и политэмигранты потекут уже ОТ вас, протестуя против вашего режима. Ракеты не долетают до целей, бомбардировщики бомбят не те города, а иностранные учёные испытывают на вас супероружие под кодовым названием «КороваТех»…
Дополняют картинку юмористичные иконки на карте мира, обозначающие те или иные события (чего стоит один только прилёт инопланетян...) и индикаторы населённости городов – хижина, палаточка, домик, пятиэтажка, небоскрёб, город будущего. Не отстаёт и бегущая строка внизу экрана, цинично комментирующая происходящее.
Выпущенная для Амиги в 1989 году, игра два года спустя была издана и для IBM PC – с такой же графикой, но, увы, почти без озвучки и без заставки а-ля Dr. Strangelove. Её сумбурный игровой процесс затягивает, а случайные «неприятности» или «приятности», происходящие с игроками время от времени вместо выбранных атак, не позволяют ему стать однообразным. Прибытие инопланетян может оказаться и подарком в виде прибавки 30 миллионов жителей, а может кончиться и уничтожением целого города. Если перегнуть палку, то вы очень быстро начнёте сами депортировать инакомыслящих, отдавая своё население врагу задаром. Даже самая удачная ракетная атака может провалиться, если население города успеет попрятаться в бомбоубежища. И так далее.
Сделав свой выбор в плане действий на очередной ход, мы наблюдаем за тем, как прокручиваются события по ходам противника – Горби выводит на стартовую площадку очередную ракету, Премьер Сэтчер создаёт новое вооружение, у полковника Хаддафи экстремисты прикрутили к городу ракетный двигатель и улетели на нём на Луну. А ваш бомбардировщик чисто случайно падает на склад вооружения недавно нахамившего вам Инфиделя Кастро. БА-БАХ, вы лишаетесь бомбардировщика, а он – города с сорокамиллионным населением. Ой. А победитель, если выживет, получит мир. Или то, что от него останется.

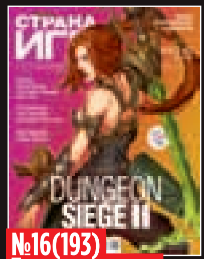





Системы защиты есть двух видов – ПРО и ПВО. Первая спасает от ракет, вторая – от бомбардировщиков.



№16(241) Год назад
Тема номера: Fallout 3
Fallout, Fallout, кругом Fallout! В номере столько Fallout, что журнал чуть не светится в темноте.



№16(193) Три года назад
Тема номера: Dungeon Siege II
Спешл по Grandia, новый Bomberman, Wipeout Pure – «Страна» вошла в ностальгическую фазу.

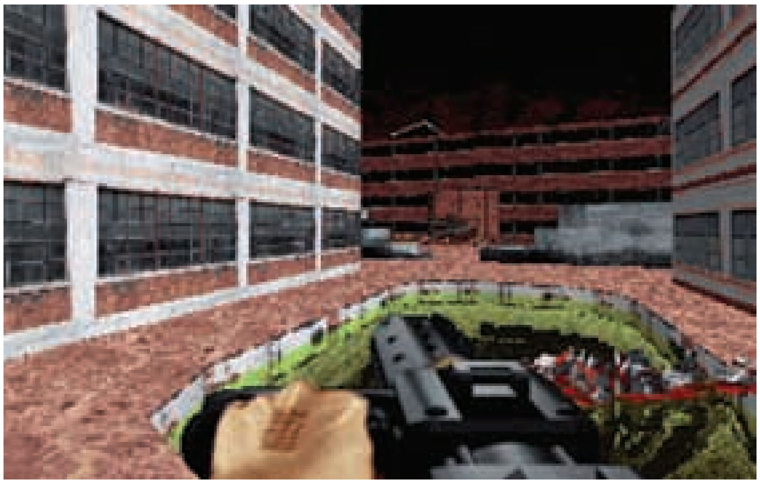


№16(145) Пять лет назад
Тема номера: Prince of Persia: The Sands of Time
Купер: «Prince of Persia живее всех живых.»



№16(97) Семь лет назад
Тема номера: Корсары 2
Также номер запомнился обзорным материалом по файтингам-2001: Virtua Fighter 4, Tekken 4 и Dead or Alive 3.

Вы и сами можете ознакомиться с прошлыми номерами журнала, их электронные версии выложены на наш DVD!





Duke Nukem 3D Beta (LameDuke)



Автор:
Иван «Noelemahc» Костин
noelemahc@old-games.ru

ЖАНР: ACTION.FIRST-PERSON ПЛАТФОРМА: IBM PC (DOS) РАЗРАБОТЧИК: 3D REALMS ГОД ВЫХОДА: 30 ДЕКАБРЯ 1994 (ДАТА КОМПИЛЯЦИИ; ОБНАРОДОВАНА 29 ЯНВАРЯ 1997)

«Дюк Нюкем Три-Дэ» за 13 месяцев до официального выхода был вполне играбелен. С полной озвучкой, массой гениальных технологических решений и ворохом экзотических видеорежимов, включая поддержку красно-синих стереоочков и даже тогда ещё редкого в шутерах SVGA. Ну да, и конечно же неизбежной для такого билда массой глюков, музыкой, взятой из Rise of the Triad, и всего лишь пятью видами оружия и шестью – врагов.

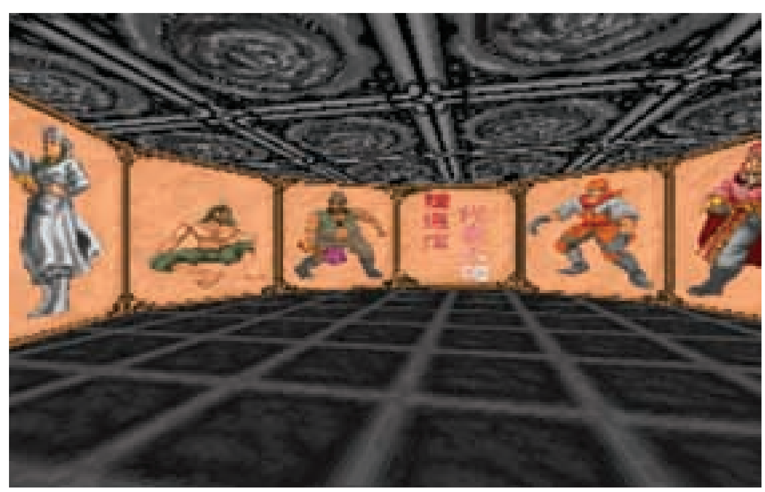
Казалось бы, чего можно ожидать от внутренней промежуточной версии игры, которую все мы излазили за последние двенадцать лет? А вот можно, и много.

У пистолета есть лазерный прицел, правая рука Дюка, сжимающая шокер (ботинка тогда ещё не было), одета в байкерскую перчатку, а на держащей плазмаган (здесь есть плазмаган!) левой есть штрих-код (похожие мы лицезрели в старых демороликах Duke Nukem Forever на лицах персонажей). Вместо инопланетян и свиней-мутантов – какие-то роботы и простые жители города, которые изначально игнорят и Дюка, и его врагов, а вступают в перестрелку, только если их задеть.

Здесь уже есть вода и плавание под ней, камеры наблюдения, стёкла, которые можно бить, разрушение уровней и всё прочее, чем вам запомнилась конечная игра. Ну, кроме стриптизерш. А ещё здесь местами лучше графика. Нет, правда – тут есть, не поверите, отражения от воды (к сожалению, выносящие игру насмерть при взгляде на них в SVGA-режиме). И огненный шлейф от джетпака.

И четыре эпизода уровней (всего их там 29, хотя некоторые являются лишь заготовками – в основном для уровней, вошедших в итоге в Plutonium Pak), которых нет в полной версии. Я ещё не говорил, что эту версию с 1997 года можно взять с сайта создателей бесплатно и вполне легально? Говорю: ftp://ftp.3drealms.com/misc/lameduke.zip Попробуйте сами, и поймёте, что эта игра могла быть хитом задолго до рождения – но лишь обработка напильником и исправление багов сделали из неё ту легенду, которой она является сегодня.





Rock’n’Shaolin: Legend of the Seven Paladins

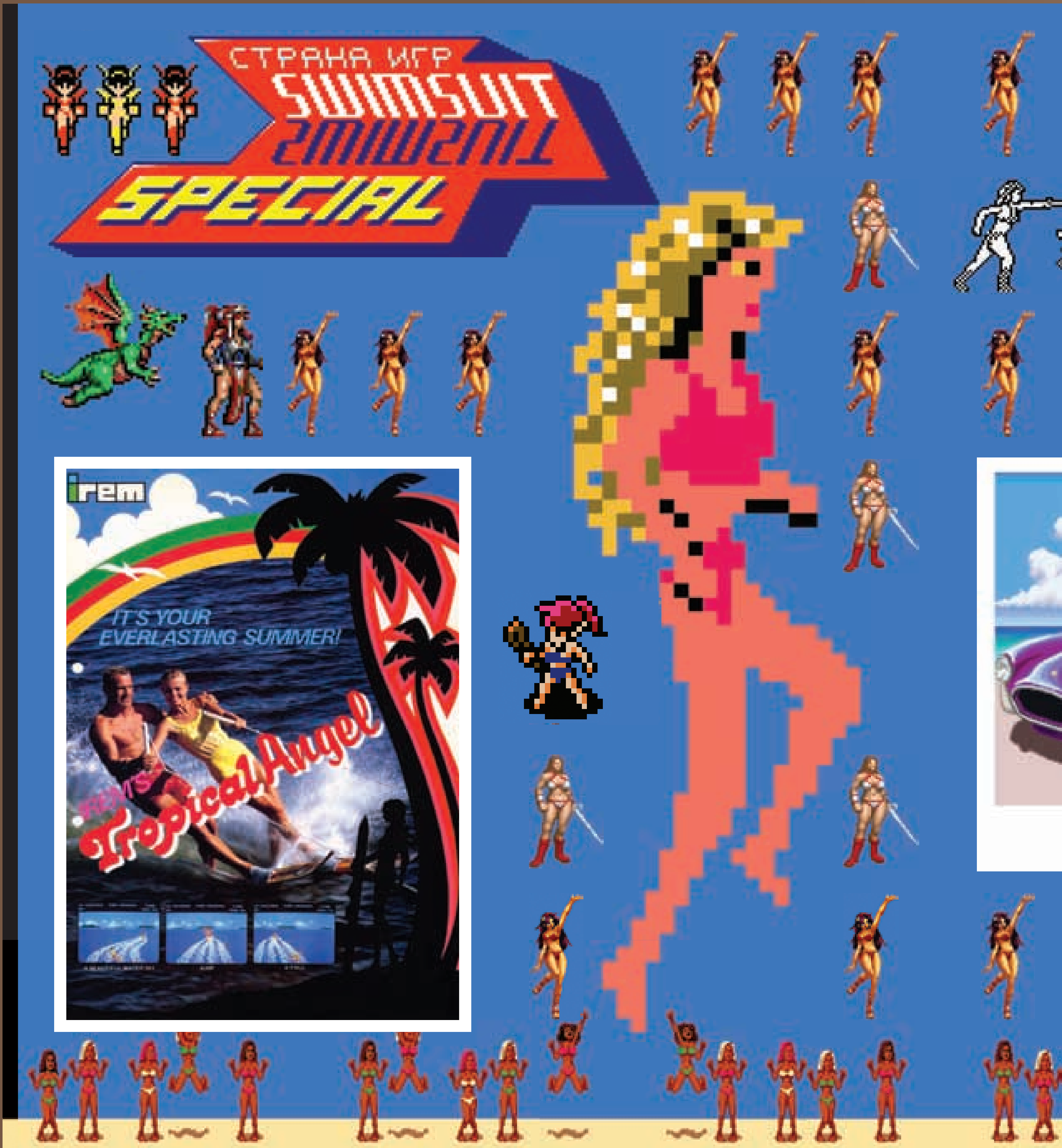
ЖАНР: ACTION.FIRST-PERSON ПЛАТФОРМЫ: IBM PC РАЗРАБОТЧИК: ACCEND ГОД ВЫХОДА: 1994 (ДАТА ПОСЛЕДНЕЙ ВЕРСИИ, КОММЕРЧЕСКИЙ ВЫХОД НЕ СОСТОЯЛСЯ)

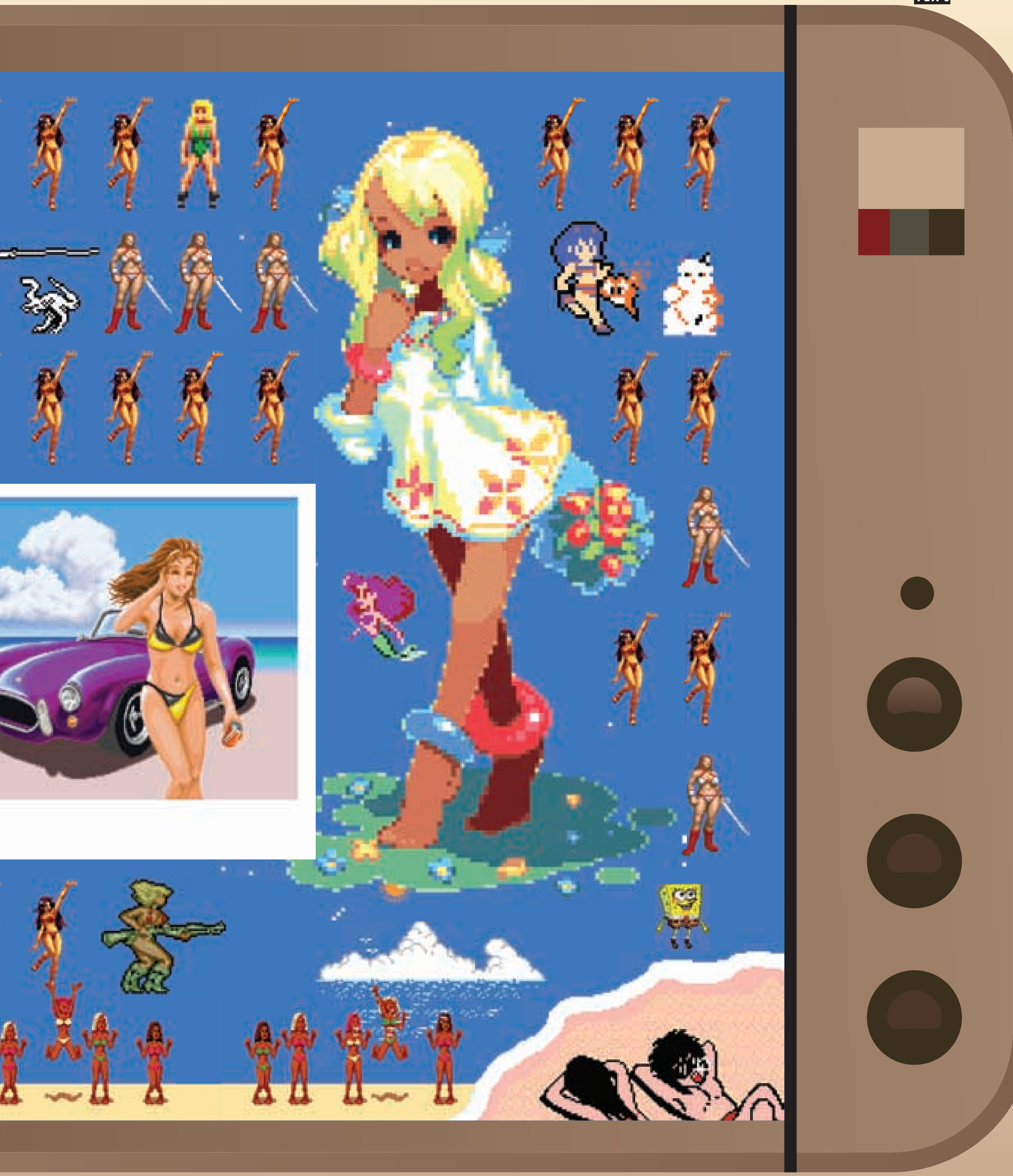
Представьте себе, один обитатель современного Китая имел неосторожность провалиться в прошлое. Причём не абы как, а воплотившись в легендарного героя, одного из семи, которым предстояло спасти мир от очередного нашествия сил Зла...

Эта игра известна как «тот самый нелегальный слэшер на Build». Действительно, тайваньские разработчики лицензировали Build Engine, когда тот ещё был совсем молод (на тот момент Duke Nukem 3D, прославивший этот движок, был описанной выше бетой, а Capstone ещё только собиралась выпускать основанный на нём же Witchaven), но так до конца за него и не расплатились. В результате игра стала доступна общественности лишь благодаря (!) деятельности китайских пиратов, которые вынули её, почти законченную, из неизвестно каких загашников.

Да, красивая музыка в соответствующей этнороковой стилистике (и, надо сказать, ничуть не уступающая той, что Ли Джексон написал для Shadow Warrior два года спустя) пытается настроить нас на нужный лад, но, несмотря на это (и заставку с обилием текста, малопонятного не знающим китайского), в глубине души Rock’n’Shaolin остаётся примитивно простой. Герои все одинаковые, оружие их различается лишь внешне (что-то чтобы рубить, что-то чтобы стрелять и что-то чтобы колдовать). Враги однообразные, уровни узкие и запутанные (и не в хорошем смысле этого слова, поверьте мне). Зато выбор героя и уровня сложности оформлен, как в первом Quake – коридорчиками на движке игры.

В общем, ни рыба ни мясо; по большому счету, ценность этой игры в том, что даже Кен Сильверман, создатель Build, узнав про её существование, очень удивился.


СТРАНА ИГР
SWIMSUIT
SPECIAL
irem
IT'S YOUR
EVERLASTING SUMMER!
IREM'S
Tropical Angel



Widescreen

ХОРОШИЕ ФИЛЬМЫ НА ЭКРАНАХ КИНОТЕАТРОВ



Автор:
Роман «rait» Романов
ulbrecht@inbox.ru

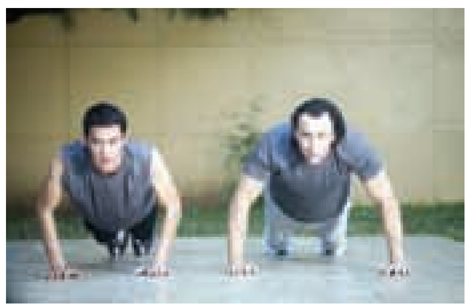
ГЛАВНЫЙ ФИЛЬМ НОМЕРА



«ОПАСНЫЙ БАНГКОК»

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 4 СЕНТЯБРЯ

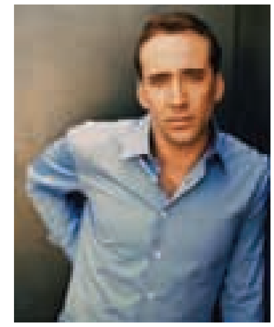
ЖАНР:	БОЕВИК\ТРИЛЛЕР
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	BANGKOK DANGEROUS
РЕЖИССЕР:	ОКСИД ПЭНГ ЧУН, ДЭННИ ПЭНГ
В РОЛЯХ:	НИКОЛАС КЕЙДЖ, ДЖЕЙМС УИТ, ЧАРЛИ ЕНГ, ШОН ДЕЛАНИ
ПРОИЗВОДСТВО:	США
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	96 МИНУТ



ПАРА СЛОВ ОБ АКТЕРЕ

НИКОЛАС КЕЙДЖ

ФИЛЬМОГРАФИЯ: «СКАЛА», «УГНАТЬ ЗА 60 СЕКУНД», «БЕЗ ЛИЦА», «ПЛЕТЕНЫЙ ЧЕЛОВЕК», «ГОРОД АНГЕЛОВ», «СОКРОВИЩА НАЦИИ», «СЕМЬЯНИН, «ПРИЗРАЧНЫЙ ГОНЩИК»



Николас Кейдж (настоящее имя Николас Ким Коппола) – родился 7 января 1964 г. в калифорнийском городе Лонг Бич. Вся его семья была тесно связана с шоу-бизнесом. Актеры, композиторы, ученые, танцовщицы и, естественно, знаменитейший дядя Николаса Кейджа – режиссер Фрэнсис Форд Коппола. Интерес к сценическим выступлениям появился у Николаса еще в школе в Беверли-Хиллз, где он был одним из самых одаренных учеников класса драмы. Став старше, Николас часто проводил каникулы в Американском театре в Сан-Франциско. А когда ему исполнилось 17 лет, бросил школу и, сдав выпускные экзамены экстерном, отправился в Голливуд. В 1981 году состоялся его теледебют – фильм «Лучшие времена». Затем последовали небольшие роли на киноэкране, не принесшие, впрочем, актеру заметного успеха. Карьера Кейджа резко пошла на взлет после фильма «Девушка из долины», вышедшего в 1983 году. Однако, чтобы не зависеть от фамилии дяди, он берет себе псевдоним Кейдж. Кстати, именно тогда начинается его тесное сотрудничество с Фрэнсисом Фордом Копполой, которое продолжается до того момента, пока знаменитый режиссер не разочаровывается в актерских способностях племянника. Полное и безоговорочное признание пришло к актеру лишь после того, как он в 1995 году получил своего первого Оскара как «Лучший актер года» за фильм «Покидая Лас-Вегас».

Готовясь к съемкам фильма «Птаха», Николас Кейдж потребовал, чтобы ему, как и его герою, вырвали два зуба без наркоза. На съемках фильма «Поцелуй вампира», где актер сыграл сумасшедшего журналиста, он съел перед камерой живого таракана.

Кейдж вживается в роль на 150%. Поэтому, если честно, страшно подумать, сколько людей он убил, готовясь к роли суперкиллера из фильма «Опасный Бангкок». Впрочем, может быть, он все же решил не работать над этой ролью так же вдумчиво, как над другими. Ведь как бы он ни выкладывался, роли жестких экшн-героев – это не совсем его амплуа. В Кейдже нет ни грамма брутальности, потому герои его глубоки и интеллигентны, но это не совсем то, что нужно для боевика.

Впрочем, он как-то выкручивался до сих пор – выкрутится и в этот раз. Тем более что драматический элемент в этом фильме достаточно силен, чтобы Николасу было, где проявить свой актерский талант. В «Опасном Бангкоке» разыгрывается, как начинает казаться после просмотра дюжины «киллерских» фильмов, стандартная для наемных убийц ситуация. Опытный киллер, машина убийства, лишенная всех человеческих чувств, берет к себе в напарники (в других вариантах – спасает от смерти или должен убить) молодого парня (чаще – девушку или девочку). Этот-то парень и возвращает убийцу к жизни, пробуждая в нем человека. Собственно, Кейджу и надлежит это сделать, параллельно отстреливая самых надоедливых и непонятливых из врагов.

Таким образом, Николасу есть где показать весь свой потенциал драматического актера и наконец-то доказать зрителю, что он на многое способен и как экшн-герой. А у зрителя есть возможность посмотреть на все это и заодно познакомиться с классикой азиатского кинематографа. На этот раз Голливуд делает римейк на тайский боевик десятилетней давности. Юмора в ситуацию добавляет то, что римейк будут делать те же братья-режиссеры, что снимали оригинальный фильм. Видимо, неазиатскому зрителю нужны знакомые фамилии в титрах, и Николас Кейдж привлекает этого зрителя куда больше, чем какой-нибудь Пасараварин Тимкуль. Впрочем, какая разница, что толкнуло режиссеров на этот шаг: жажда денег или желание еще раз рассказать любимую историю. Главное, что с 40-миллионным бюджетом гениальные азиаты-визуализаторы, один из которых всю жизнь проработал колористом на телестудии, а второй занимался монтажом фильмов, создадут такую картину, что и не вспомнишь про необходимость сюжета и интриги. Уж если в процессе просмотра оригинала постепенно перестаешь обращать внимание на банальность сюжета, провалы сценария, логические несостыковки и так далее, то что будет, когда в руках братьев будет Николас Кейдж и 40 миллионов долларов? Ясно одно – плохого фильма у братьев Пэнгов получиться просто не может. Единственное, чего «Опасному Бангкоку» действительно не хватает, так это хорошего стилиста. Чтобы он посмотрел на Кейджа, сказал бы: «Что это за ужас?» – и подстриг бы его по-нормальному.







ТАКЖЕ НА ЭКРАНАХ



«СМЕРТЕЛЬНАЯ ГОНКА»

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 11 СЕНТЯБРЯ

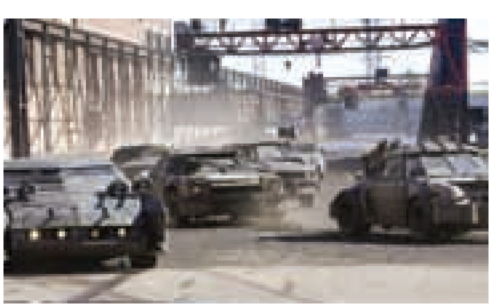
ЖАНР:	ФАНТАСТИКА\БОЕВИК\ТРИЛЛЕР
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	DEATH RACE
РЕЖИССЕР:	ПОЛ В.С. АНДЕРСОН
В РОЛЯХ:	ДЖЕЙСОН СТЭТХЕМ, ЙЕН МАКШЕЙН, ДЖОАН АЛЛЕН, ТАЙРИЗ ГИБСОН
ПРОИЗВОДСТВО:	США
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	НЕ ОБЪЯВЛЕНА



Старые хиты в том или ином виде возвращаются в невообразимых количествах на большой экран. Вот и древние, еще 1975 года выпуска, «Смертельные гонки 2000» с Сильвестром Сталлоне в главной роли, самый недооцененный, пожалуй, боевик того времени, обретает второе дыхание. Только теперь спецэффекты на пару порядков лучше, сюжет упрощен до невозможности, а вместо Сталлоне – Джейсон Стэтхем.
Правда, суть истории, осталась все та же. «Смертельные гонки» не превратишь во что-нибудь другое – что с ними ни делай, они все равно останутся гонками и будут смертельно опасны. Вот только Стэтхему повезло куда больше, чем Сталлоне. Джейсону гораздо чаще приходилось играть водителей – и Чев Челиос из «Адреналина», и Красавчик Роб из «Ограбления по-итальянски», и Фрэнк Мартин из «Перевозчика» водили машину так, будто родились за рулем. Поэтому и в «Смертельной гонке» Стэтхему будет намного уютнее, чем его предшественнику. Впрочем, и на земле Джейсон чувствует себя более чем комфортно. Несмотря на то что сложением он не уступает Слаю, дерется Джейсон на порядок красивее, разнообразней и грациозней своего старшего товарища.
Собственно, в связи с разноплановостью Джейсона Стэтхема и возникает вопрос о том, что перетянет на себя экранное время – гонки или «обычный экшн» с мордобоем и взрывами. Если исходить из названия фильма и сюжета его первоисточника – гонки на старых добрых масклкарах, увешанных всевозможными приспособлениями от дрели до огнемета, должны занимать если не все время фильма, то, по крайней мере, добрые три четверти.
Но на месте режиссера было бы глупо разбрасываться такой экшн-фактурой, как у Стэтхема. Не отрицая того, что он хороший актер (доказательство тому – любой фильм Гая Ричи), скажем, что если Стэтхем за фильм никого как следует не побил – полтора часа потеряно зря. Впрочем, глядя на послужной список режиссера – Пола В. С. Андерсона – почти сплошь состоящий из экшнов, верится исключительно в самое лучшее.
К мелким бонусам можно отнести постапокалиптический мир, в котором происходят события фильма. При должном обращении все эти обломки нашей повседневной жизни складываются в потрясающие пейзажи, а уж каких гоночных трасс можно наворотить в подобной обстановке… Проще подсчитать, сколько машин разобьют каскадеры, снимая гонку на обвешанных огнеметами тачках или на огромной фуре. Плюс тюремная эстетика, шоу на выживание, как в «Бегущем человеке», подставы, измены и гонщик по имени Франкенштейн. Эти мелочи создают хороший гарнир к прекрасному первому блюду. Впрочем, и без гарнира это блюдо выглядело более чем аппетитно.

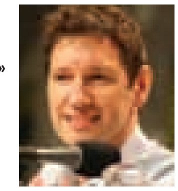








ПАРА СЛОВ О РЕЖИССЕРЕ



ПОЛ В.С. АНДЕРСОН

ФИЛЬМОГРАФИЯ: «ШОППИНГ», «СМЕРТЕЛЬНАЯ БИТВА», «ОБИТЕЛЬ ЗЛА», «КАСТЛВАНИЯ», «ЧУЖОЙ ПРОТИВ ХИЩНИКА»

Пол Андерсон родился 4 марта 1965 года в Ньюкасле, в Великобритании. Его первый фильм «Шопинг» с молодым и неизвестным тогда Джадом Лоу вышел в 1994 году и собрал весьма неплохие отзывы публики и критиков. И в 1995 году ему доверили снимать экранизацию компьютерной игры Mortal Kombat – фильм «Смертельная битва». Фильм заработал в прокате более 120 миллионов долларов, но следующие проекты режиссера – «Солдат» и «Сквозь горизонт» – не повторили успеха «Смертельной битвы». Однако в 2002 г. Пол Андерсон написал сценарий и снял фильм «Обитель зла» по одноименной компьютерной игре, который при бюджете в 32 миллиона долларов принес более 100 миллионов прибыли. Потом он свел в одном фильме двух самых знаменитых монстров современности Чужого и Хищника в фильме с соответствующим названием – «Чужой против Хищника». Где-то в перерывах между съемками он, чтобы его не путали с американским режиссёром Полом Томасом Андерсоном, добавил к фамилии инициалы – Пол В. С. Андерсон. А после «Обители зла» начал встречаться и жить вместе с Милой Йовович, с которой они сейчас растят малыша.

И ЕЩЕ КОЕ-ЧТО О КИНО

О второй части «Железного человека» известно только то, что она обязательно будет, и то, что главную роль в ней будет по-прежнему играть Роберт Дауни-мл. Вся остальная информация – слухи и домыслы. Даже с режиссером первой части Джоном Фавро окончательного договора еще не заключено! В то же время недавно появилась информация, что студия Marvel назначила сценаристом сиквела актера и режиссера Джастина Теру. Зрителю он знаком по роли Тимоти в «Американском психопате» или Адама в «Малхолланд Драйв». В режиссуре он впервые опробовал себя в прошлом году, когда его дебют «Посвящение» собрал несколько лестных отзывов у кинокритиков. А вот первым сценарным опытом станут «Солдаты неудачи», выходящие в середине августа. Видимо, выбрать Теру студии посоветовал сам Роберт Дауни-мл., который снялся в этом фильме в одной из главных ролей.



Студия Universal уже готовится к началу съемок сиквела боевика «Особо опасен». В работе над ним совершенно точно будут участвовать режиссер Тимур Бекмамбетов, сценаристы Майкл Брандт и Дерек Хаас, актер Джеймс МакЭвой и продюсер Марк Платт. Сценаристы уже работают над сюжетом продолжения и всеми силами пытаются вернуть в фильм героиню Анджелины Джоли. Впрочем, с ней или без нее вторая часть увидит свет в 2010 году. Кстати, сотрудничество Бекмамбетова и Плата на «Особо опасен–2» не закончится. У них в планах еще, как минимум, один фильм – экранизация фантастического графического романа Кристиана Госсетта The Red Star.

Обзор DVD-новинок



«ЭДВАРД РУКИ-НОЖНИЦЫ»

OZON.RU

ЖАНР:	ФЭНТЕЗИ\КОМЕДИЯ\ ДРАМА
РЕЖИССЕР:	ТИМ БЕРТОН
В РОЛЯХ:	ДЖОННИ ДЕПП, ВАЙНОНА РАЙДЕР, ДЖОН МАКНОХТОН
ПРОИЗВОДСТВО:	США
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	100 МИНУТ
ФОРМАТ ИЗОБРАЖЕНИЯ:	WIDESCREEN 2.35:1
ФОРМАТ ЗВУКА:	РУССКИЙ DOLBY DIGITAL 5.1, АНГЛИЙСКИЙ DOLBY DIGITAL 2.0, РУССКИЙ DTS SURROUND
СУБТИТРЫ:	РУССКИЙ / АНГЛИЙСКИЙ / УКРАИНСКИЙ

Если Джонни Депп снимается в фильме, режиссер которого – Тим Бертон, можно со стропроцентной уверенностью сказать, что кино выйдет великолепным. А началось сотрудничество гениального актера и режиссера именно с «Эдварда руки-ножницы». «Сонная лощина», «Чарли и шоколадная фабрика» – все это было потом, а фундамент для дальнейшей дружбы и работы Деппа и Бертона подготовил Эдвард – чудовище с трудной судьбой и сложным характером, один из самых лиричных монстров, созданных кинематографом. Эдвард стал эталоном и для Деппа как актера, появляясь во многих его последующих ролях (от Вилли Вонка до Джека Воробья), и для Бертона как режиссера. Бертон, начав с «Эдварда руки-ножницы», продолжает до сих пор использовать один, в сущности, прием – превращая с помощью эксцентричных героев, готической атмосферы и визуального сюрреализма банальные истории о судьбе, смерти, справедливости в уникальные произведения искусства. Впервые все эти приемы были отработаны именно на этой сказке о несчастном монстре, который виноват лишь в том, что он не такой, как все.

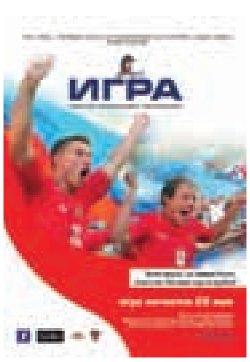


«СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ: БОРЬБА ЗА БУДУЩЕЕ»

OZON.RU

ЖАНР:	УЖАСЫ\ФАНТАСТИКА\ТРИЛЛЕР\ДЕТЕКТИВ
РЕЖИССЕР:	РОБ БОУМАН
В РОЛЯХ:	ДЭВИД ДУХОВНЫ, ДЖИЛЛИАН АНДЕРСОН, ДЖОН НЕВИЛЛ, УИЛЬЯМ Б. ДЭВИС
ПРОИЗВОДСТВО:	США, КАНАДА
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	121 МИНУТУ
ФОРМАТ ИЗОБРАЖЕНИЯ:	WIDESCREEN 2.35:1
ФОРМАТ ЗВУКА:	РУССКИЙ DOLBY DIGITAL 5.1, АНГЛИЙСКИЙ DOLBY DIGITAL 5.1, РУССКИЙ DTS SURROUND
СУБТИТРЫ:	РУССКИЙ / АНГЛИЙСКИЙ / УКРАИНСКИЙ

Однажды сериалу «Секретные материалы» стало тесно на телевидении, и было принято решение снять полнометражный фильм. Получившиеся в итоге «Секретные материалы: Борьба за будущее» – это еще одна возможность увидеться с любимыми героями, выросшая до двух часов чистого времени и с бюджетом в $65 млн. Никаких серьезных отличий между приключениями агентов Скалли и Малдера на телевизионном или «большом» экранах не было – сериал к тому времени вплотную подобрался к кинематографическому качеству. Всемирный заговор, бактериологическое оружие и совсем немножко инопланетян – «большой» экран, видимо, не сочли подходящей ареной для «мутантской» или «вампирской» сторон сериала. Но самая главная загадка полнометражных «Секретных материалов» – не сюжетная интрига, не любовная линия Малдер-Скалли, не получившая, кстати, должного развития, а то, зачем вообще был снят этот фильм. Попытка срубить побольше денег с фанатов сериала? Или создатели действительно думали, что одним фильмом могут сказать больше, чем тремя десятками серий, которые могли бы снять на потраченные деньги?



ИГРА

OZON.RU

ЖАНР:	КОМЕДИЯ
РЕЖИССЕР:	АЛЕКСАНДР РОГОЖКИН
В РОЛЯХ:	АЛЕКСЕЙ БУЛДАКОВ, ЮРИЙ СТЕПАНОВ, ДАНИИЛ СТРАХОВ
ПРОИЗВОДСТВО:	РОССИЯ
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	90 МИНУТ
ФОРМАТ ИЗОБРАЖЕНИЯ:	16:9
ФОРМАТ ЗВУКА:	РУССКИЙ DOLBY DIGITAL 5.11
СУБТИТРЫ:	ОТСУТСТВУЮТ

«Игра» – это едва ли не пророческий фильм. Если на момент его съемок слоган «Россия – чемпион мира по футболу» звучал абсурдно и смешно, то теперь, после Чемпионата Европы, он стал куда жизненнее. Впрочем, все это неважно, потому что футбола в фильме, в общем-то, и нет. Есть много людей, кое-как связанных друг с другом подготовкой российской команды к финалу, но никакого цельного сюжета, затрагивающего если не всех действующих лиц, то хотя бы большинство из них, не имеется. Да и шутки героя, которого зовут МэДэЗвонов (фамилия – Звонов, инициалы – М. Д.), мешают адекватному восприятию социального мэссиджа, заложенного в фильм режиссером Рогожкиным, Российским Футбольным союзом и прочими организациями. Однако стоит признать – играют актеры хорошо, а Юрий Степанов (МэДэЗвонов) так и вовсе прекрасен. Но в целом фильм, который вполне мог бы стать «Особенностями национального футбола», вызывает какое-то необъяснимое разочарование. И если до недавнего времени Рогожкин мог бы отмазаться: «какой футбол, такой и фильм», то после уже упомянутого Чемпионата Европы эта отмазка уже не работает.

И ЕЩЕ КОЕ-ЧТО О КИНО

Роланд Эммерих собирается снова разрушить мир. В основу сюжета нового фильма режиссера лягут предсказания индейцев майя, а точнее их пророчества о конце света, который наступит 21 декабря 2012 года. Создатели ленты обещают землетрясения, наводнения, извержения вулканов и исчезновение с лица Земли любой жизни. Почти все актеры на главные роли уже подобраны – недавно к Джону Кьюсаку, Дэнни Гловеру и Аманде Пит присоединился Вуди Харрелсон. Он будет играть современный вариант Кассандры, предсказательницы, которой никто не верил. О ролях остальных звезд пока никаких точных сведений нет.

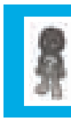


Братья Вайнштейны объявили о том, что хотят снять четвертый «Крик». Такое желание у них появилось после того, как The Weinstein Company удалось заключить контракт с каналом Showtime на эксклюзивный показ фильмов компании в течение семи лет. Правда, кроме порядкового номера, о фильме пока не известно ничего – нет ни слова о том, кто будет снимать фильм, подключится ли к работе сам Уэс Крэйвен, увидим мы в главной роли Нив Кэмпбелл? Но зато TWC объявили, что хотят не просто снять продолжение, а перезапустить серию, поэтому возможны и пятая, и шестая части. Но все это будет лишь в том случае, если дела у компании наладятся, поскольку неудачный прокат «Грайндхауса» здорово подкосил продюсеров. Впрочем, они все равно продолжают сотрудничество с Тарантино. И продюсировать его новый фильм «Бесчестные ублюдки» будут именно Вайнштейны.

Компания Bethesda Softworks, в честь долгожданного релиза игры Fallout 3, собирается организовать небольшой настоящий кинофестиваль. Называться он будет «Постапокалиптический кинофестиваль» и пройдет в августе, в американском городе Санта-Моника. Для участия отобрано шесть картин, которые, по мнению жюри, наиболее удачным образом изображают разные варианты жизни людей после глобальной катастрофы. Фестиваль откроется 22 августа в 19.00 мультфильмом Ральфа Бакши 1977 г. «Волшебники». Далее будут показаны Damnation Alley по сценарию Роджера Желязны, «Парень и его собака» с Доном Джонсоном, «Последний человек на Земле» с Винсентом Прайсом по книге Ричарда Мэтисона, другая интерпретация этого же произведения – «Человек Омега» с Чарлтоном Хестоном, а завершится это небольшое мероприятие 23 августа в 07.00 показом картины Терри Гиллиама «12 обезьян».
«Фестиваль постапокалиптического кино имени Fallout» пройдёт под патронатом Американской Синематеки и журнала Geek Monthly.



Bookshelf



Автор:
Вячеслав Гаврилов



ШАГИ ПО СТЕКЛУ

ИЭН БЭНКС

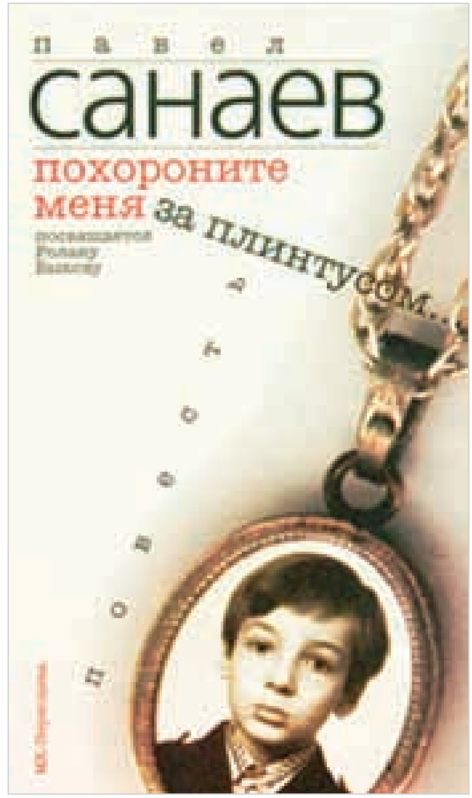
ЖАНР: МИСТИКА, ФИЛОСОФИЯ
ИЗДАТЕЛЬСТВО: ЭКСМО, ДОМИНО

Что такое магический реализм по-русски? Это, грубо говоря, литература, в которой элемент фантастического, небывалого, привносится в наш обыденный мир. Например, когда на улицах Москвы объявляется сам Сатана со своей свитой. Или когда многоквартирный петербургский дом вдруг за одну ночь переносится в другой конец города. Или когда к немолодому любителю фантастики приезжает покойный Герберт Уэллс...

Роман Иэна Бэнкса «Шаги по стеклу» дает не исчерпывающее, но достаточно полное представление о том, каким видят «магический реализм» жители туманного Альбиона. Фантастическое происходит в «Шагах по стеклу» не на внешнем плане, а на внутреннем, в недрах подсознания героев. Бред, видения, кошмары персонажей властно вторгаются в их жизнь, не обретая, однако, материальной оболочки. На мой взгляд, такой подход ограничивает возможности писателя, делает его тексты более предсказуемыми, сокращает количество возможных сюжетных комбинаций. Не удивительно, что Йен Бэнкс, автор безусловно талантливый и чуткий, ощущает себя неуютно в узких рамках этого формата.

Не удовлетворившись лаврами одного из лидеров «нового британского романа», он сумел достичь высот и в научной фантастике, где прославился как создатель цикла интеллектуальных «космических опер» о Культуре (романы «Вспомни о Флебе», «Эксцессия», «Взгляд с наветренной стороны» и др.) Если верить тем, кто читал эти книги в оригинале, написаны они ничуть не хуже, чем «мэйнстримовские» тексты Бэнкса. Вот уж где можно материализовать любую фантазию и сделать ее неотъемлемой частью сюжета!

Это та книга, которую можно читать и перечитывать, находя каждый раз новое. Это роман-игра, роман-загадка, роман-лабиринт. Он необыкновенно причудлив и ни на что не похож. Безумно цепляет архитектура: три параллельных плана, с разным течением времени, с разным количеством героев, с разной направленностью, разного формата. Это одна из самых интересных структур, которые когда-либо приходилось видеть в произведениях. При этом постоянно возникает ощущение что «вот-вот ты что-то уловишь, вот-вот все поймешь». Как будто пытаешься рассмотреть свое отражение в воде через зеркало, при этом зеркало кривое, а на воде рябь. Любителям истинно «интеллектуальной» литературы читать надо обязательно! Те, кто до этого уже что-то читал Иэна Бэнкса, должны иметь в виду, что этот писатель отличается тем, что каждая его книга имеет собственный язык (неизменно хороший), собственный стиль (всегда оригинальный), собственный жанр... Так что ориентироваться на предыдущие прочитанные вещи не надо. «Шаги по стеклу» уникальны и неповторимы.



ПОХОРОНИТЕ МЕНЯ ЗА ПЛИНТУСОМ

ПАВЕЛ САНАЕВ

ЖАНР: ДРАМА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: АСТРЕЛЬ, АСТ, ХРАНИТЕЛЬ

Чтение книги Санаева «Похороните меня за плинтусом» – отличный способ понять, насколько (в массе) русская современная проза отличается от зарубежной. Через год после журнальной публикации этой автобиографической повести вышла «Толстая тетрадь» Аготы Кристоф. Параллели между этими двумя произведениями неизбежны. Правда, то, что у Кристоф является одной из составляющих сюжета – невозможная бабушка, жестокая и любящая одновременно, сквернословящая и больше напоминающая ведьму из сказки, где внукам уготована роль Ганса с Гретель или Жихарки, – у Санаева и есть единственный сюжет.

Никогда не поздно иметь несчастное детство! Что может быть приятнее смакования своих детских несчастий? Что может быть увлекательнее воспоминаний о том, как тебе не давали, не покупали, не разрешали? Ты был такой хороший, честный и трепетный, а ОНИ были злыми гадами. Обидчиками. Тиранами. Главное, не забывать о юморе – хотя бы в малых дозах. Но Павел Санаев о нем и не забывает. Хотя не перебарщивает – как-никак, до сих пор не зажило, иначе разве написал бы такое?

Мальчик растет у бабушки с дедушкой, бабушка – монстр в человеческом обличии со сломанной жизнью, дедушка – придавленный каблуком монстра артист. Где-то у мальчика есть мама, но маме мальчика не отдают. Семейные драмы, бытовые конфликты, ругань «нон-стоп» – всё более чем автобиографично, о чем легко догадаться по концентрации эмоций. Колорита добавляет то обстоятельство, что реальный отчим мальчика, эдакий карлик-кровопийца, из-за которого накал страстей достигает точки кипения, – Ролан Быков.

«– Ну, сволочь, сейчас будет тебе, – говорила бабушка под дверью маминой квартиры. – Отец за топором пошёл, сейчас дверь будем ломать. Выломаем, я тебе этим же топором голову раскрою! Открой лучше сама по-хорошему! По суду ребёнка отдашь, если так не хочешь. Что молчишь? Я знаю, что слышишь меня. Я в суд не буду обращаться. Я тебе хуже сделаю. Мои проклятья страшные, ничего, кроме несчастий, не увидишь, если прокляну. Бог видел, как ты со мной обошлась, он даст этому свершиться. На коленях потом приползешь прощенья молить, поздно будет. – Бабушка прижалась губами к замочной скважине. – Открой дверь, сволочь, или прокляну проклятьем страшным».

Подробности частной жизни «виноваты» в том, что вскоре ты уже начинаешь воспринимать этот рассказ как non fiction. Даже прием «наивного текста», восходящий к Фолкнеру и Саше Соколову, не действует, не помогает воспринимать текст только как художественное произведение. Увы, с современной русской прозой, даже не автобиографической, это часто случается. Такие уж они, русские писатели, – почти через одного физиологи.



СТАЛЬНОЙ АЛХИМИК

Автор:
Игорь Сонин
igor.sonin@gameland.ru

АНИМЕ: Стальной алхимик (Fullmetal Alchemist) | ФОРМАТ: телесериал, 51 эпизод | РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: Сэйдзи Мидзусима, 2003 | ИЗДАТЕЛЬ: «Мега-Аниме» | СТУДИЯ: BONES | КОЛИЧЕСТВО СЕРИЙ: 24 | НАШ ОЦЕНКА: нужно смотреть

Бывает так, что среди нового аниме появляется сериал, уже по самому началу которого ясно: впереди – грандиозный успех. В этом сезоне наша любовь с первого взгляда досталась Soul Eater, а в октябре 2003-го мы с таким же восхищением смотрели пилотные серии «Стального алхимика» (в девичестве – Fullmetal Alchemist). Вообще, если вдуматься, между этими двумя сериалами довольно много общего. «Стальной алхимик» также основан на манге из журнала Shonen Gangan и был экранизирован на широко известной студии BONES при продюсировании компании Square Enix. Участие этих двух компаний стало своеобразным знаком качества для аниме, «Стальной алхимик» был и остается одним из самых кассовых, дорогих и качественных сериалов индустрии. О том, насколько он замечателен, мы уже рассказывали в марте 2005 года, но сегодня у нас есть особенный повод вернуться к теме: первый DVD официального российского издания «Стального алхимика» опубликован компанией «Мега-Аниме», поступил в продажу и доступен в большинстве уважающих себя магазинов. Надо быть человеком или очень молодым, или совершенно далеким от аниме, чтобы ничего не знать об «Алхимике». Телетрансляция прошла в 2003-2004 годах с большой помпой, в 2005-м состоялась премьера полнометражного фильма, манга выходит до сих пор и не думает заканчиваться, Square Enix выпустила три видеоигры для PlayStation 2, еще одну опубликовал Bandai, и даже американцы в прошлом и позапрошлом году подготовили для Nintendo DS аж два проекта: Fullmetal Alchemist: Dual Sympathy и Fullmetal Alchemist: Trading Card Game. Если вы все-таки не в курсе, то сериал показывает нам историю братьев-алхимиков Эдварда (старший, коротышка и блондинчик) и Альфонса (младший, огромный шагающий доспех), которые в детстве сделали очень большую глупость с трагическими последствиями, а теперь странствуют по миру в надежде отыскать философский камень, который поможет исправить содеянное. Поиски приводят к большим неприятностям, и братья оказываются втянуты в конфликт сразу между несколькими группировками, а их действия заметно влияют на судьбу всего вымышленного мира. Надо сказать, что телесериал хранит верность манге где-то до тридцатого эпизода, а потом закладывает крутой сюжетный вираж и следует своей дорогой.


Брови домиком могут означать только одно: кто-то сейчас получит. Осталось только решить, кто именно.

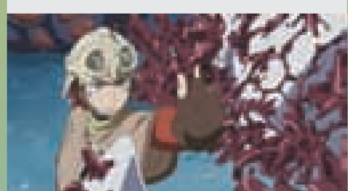

На самом деле, младший брат Альфонс – вовсе не качок в доспехе, а обычный подросток. Но это совсем другая история.


Шпионская фотография со съемочной площадки «Стального алхимика».

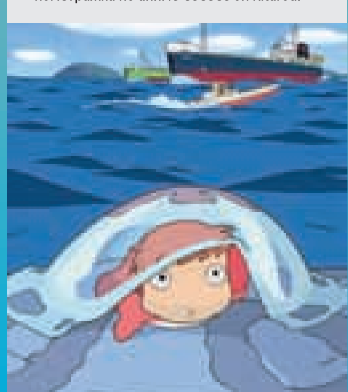
Яркие, обаятельные персонажи, захватывающие приключения, первоклассная анимация от студии BONES, замечательная звуковая дорожка с песнями в исполнении японских поп-звезд, превосходная оригинальная озвучка – вот что заставило миллионы зрителей поверить в этот мир и отправиться в путешествие вместе с братьями-алхимиками.
Российское издание – по крайней мере, его коллекционная версия – упаковано в блестящий картонный слип. На первом диске записано пять эпизодов, а весь сериал займет, таким образом, десять DVD. В коробке с диском вы также найдете огромную наклейку размером десять на пятнадцать сантиметров с изображением главных героев и сразу два буклета о работе над сериалом. В каждом из них пара слов о сюжете, подробные заметки по дизайну персонажей и по-японски бестолковые комментарии создателей. Русскоязычная озвучка на уровне отечественного телевидения: не так блестяще, как получается у «Реанимедии», но все равно недурно и профессионально. Расстраивает отсутствие бонусов: на диске записаны только открывающая и закрывающие песни (то есть опенинг и эндинг), а также оригинальные титры на японском языке. Здесь наш издатель солидарен с японски-

Super ShortNews Turbo EX Edition

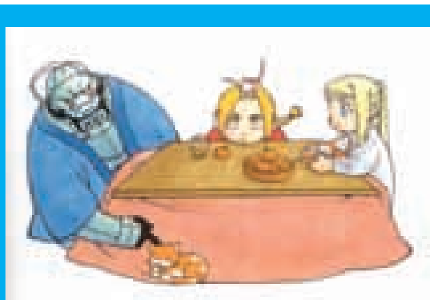
Американское отделение Sony на E3 неожиданно для всех выкатило сразу несколько анонсов, связанных с аниме. Во-первых, компания заключила договор с Funimation, крупным издателем аниме, и теперь жители США могут скачать с PlayStation Network около десятка аниме, заплатив за это удовольствие по два доллара за серию. Во-вторых, и это для нас куда более важно и интересно, студия BONES выпускает «ностальгическую научную фантастику» – сериал Xam'd: Lost Memories – эксклюзивно для PlayStation Network. На данный момент пользователи могут скачать бесплатный трейлер, а также первый эпизод – он обойдется в три доллара за SD-версию и четыре за HD. Жителям России все эти прелести недоступны, но любопытен прецедент: современное, высококачественное аниме от известнейшей студии впервые не идет по телевидению и не издается на DVD, а публикуется на просторах сетевой службы Sony. Что же до самого сериала Xam'd: Lost Memories, то это – увлекательная, серьезная, очень хорошо нарисованная научная фантастика с очень любопытным меха-дизайном. Летающие корабли, глобальные политические конфликты и персонажи в ретро-стиле не раз напомнят о классической «Навсикае из долины ветров» от студии Ghibli. Рекомендуем!



Кстати о студии Ghibli. Девятнадцатого июля в японский кинопрокат вышла новая работа Хаяо Миядзаки, единственный фильм легендарного режиссера за последние четыре года. Работа называется Ponyo on the Cliff by the Sea («Понё на скале у моря») – речь идет о рыбке, которая очень хотела стать обычной девочкой. За первые выходные картину посмотрели миллион двести пятьдесят тысяч человек. По странному стечению обстоятельств в эти же выходные состоялась премьера свежей полнометражки про покемонов, которая заняла в национальном кинопрокате за уик-энд второе место и привлекла девятьсот восемьдесят тысяч зрителей. Чтобы вы представляли размах национальной любви к аниме, вот оставшиеся ленты лидирующей пятерки. На третьем месте – игровой фильм по манге Hana Yori Dango, на четвертом – новый «Индиана Джонс», на пятом – свежая полнометражка по аниме GeGeGe on Kitarou.



УГОЛОК ЮМОРА







ми компаниями, которые по какой-то дурной традиции крайне редко готовят бонусы для DVD-изданий телесериалов. А ведь было бы очень интересно послушать рассказ режиссера Сэйдзи Мидзусимы, о том, как музыку к сериалу записывали у нас, с помощью Московского симфонического оркестра, и о том, почему все-таки песня «Братья» уже в первом эпизоде звучит на чистом русском языке. Но – чего нет, того нет.

Казалось бы, сериал давно закончен и национальные издания должны поставить последнюю точку в его международном успехе. Но не тут-то было. Недавно в Японии на анимационной студии BONES случился большой скандал. Неизвестный злоумышленник выложил в Интернете на сайте uploader.jp электронную таблицу, в которой были собраны данные по всем сотрудникам компании: телефоны, адреса, рабочие графики и планы. Президент студии Масахико Минами вышел на работу в воскресенье, чтобы сделать официальное заявление: компания провела внутреннее расследование и пришла к выводу, что этот файл в стенах студии никогда не существовал, и, видимо, кто-то по собственной инициативе и с неизвестными намерениями собрал и опубликовал информацию. Расследование будет продолжено, и злоумышленнику, если он будет обнаружен, не поздоровится – подвел черту Минами-сан. Но самое интересное во всей этой истории вот что: среди прочих сотрудников в файле был и Ясухиро Ириэ, опытный аниматор, работавший и над «Алхимиком», и над начальными сериями Soul Eater. Напротив его фамилии стоял простой комментарий: «Режиссер «Стального-2»... Стоит ли этому верить? Президент Манами выразился неопределенно и фактически отказался от комментариев, и этот случай очень интересен и таинственен. Сколько бы правды ни было в этой истории, но первый диск оригинального «Стального алхимика» от «Мега-Аниме» уже сегодня можно купить в российских магазинах, а героев – увидеть на нашем постере, и это явно и недвусмысленно говорит о том, на сколь высокий уровень выходят наши издатели аниме.



Сравните стиль мангаки Хирому Аракавы...



...и стиль изображения героев в аниме-сериале. Они во многом похожи, и все-таки они разные.



В заслугу автору часто ставят то, что несмотря на унифицированную военную форму, персонажей никогда не перепутаешь.



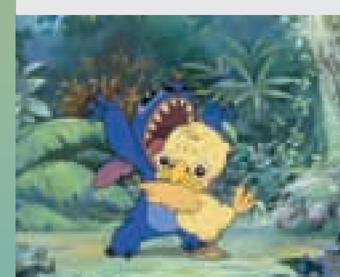
Потанцуем?

ShortNews Super Turbo EX Edition

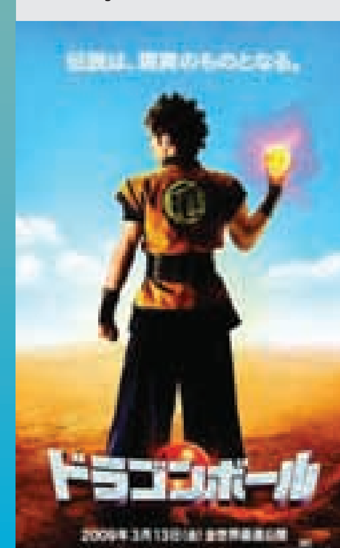
А еще в Японии очень любят диснеевского Ститча. Настолько, что сделали свой телесериал Stitch! – о том, как задиристый, но добрый в душе инопланетянин попадает на Окинаву, знакомится с японской девочкой Юной и учится делать людям добро (правда, с переменным успехом). Премьера – на телевидении в октябре, вместе с прочими сериалами осеннего аниме-сезона. А пока смотрите, как это чудо будет выглядеть.







Напоследок – первый официальный постер «живого» фильма по Dragon Ball с героической спиной канадского актера Джастина Чэтвина и подписью: «Премьера – 13 марта 2009 года».



Мини-обзоры

ПИЛОТЫ ЗВЕЗДНЫХ КОРАБЛЕЙ. ДИСК 1

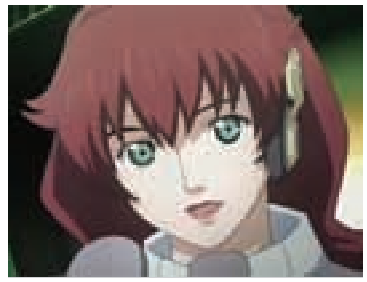
РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ТАКАСИ ВАТАНАБЭ, 2005 · РЕГИОН: РОССИЯ

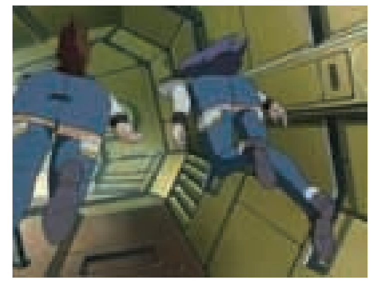
НАША ОЦЕНКА: ДЛЯ ФАНАТОВ



Такаси Ватанабэ – ветеран индустрии и режиссер огромного количества телесериалов, в том числе всех сезонов «Рубак» и массы проходного, быстро забытого аниме. Пожалуй, к ним стоит отнести и «Пилотов звездных кораблей». Это история о команде звездного крейсера, которая возвращается из далекого путешествия, обнаруживает родную планету в руках захватчиков, смело объявляет войну оккупантам... а потом выясняет, что денег и припасов взять негде. Для продолжения борьбы придется пустить на борт съемочную группу развлекательного галактического телевидения, которые превратят происходящее в реалити-шоу. Завязка глуповатая, и вряд ли стоит удивляться тому, что большая часть команды корабля оказывается прекрасными девушками, а «капитан» – бесполезным слабаком. В общем, есть в аниме космические оперы и получше.







CODE GEASS: LELOUCH OF THE REBELLION

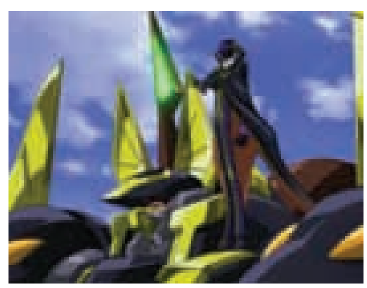
РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ГОРО ТАНИГУТИ, 2006 · РЕГИОН: США

НАША ОЦЕНКА: НУЖНО СМОТРЕТЬ



В США стартует публикация первого сезона нашумевшего меха-сериала Code Geass, который нынче вновь транслируется на японском телевидении и притягивает к себе всеобщее внимание. Code Geass – прямой конкурент современных версий Mobile Suit Gundam, такой же сложный и подробный, напряженный и (местами) возвышенный. Главное отличие – девчачьи дизайны героев от группы CLAMP (на которые, кстати, Gundam нашел достойный ответ в виде девчачьих дизайнов от Юн Коги в Mobile Suit Gundam 00), подчеркнутая аристократичность происходящего, смазливые девочки и страдающие мальчики. Действие происходит в будущем, и герои вынуждены сражаться против злодейской Британской империи за свободу покоренной Японии, однако замени в сериале имена собственные, назови роботов Гандамами – и никто не заметит подмены, настолько тщательно выдержан канон успешного меха-эпика.







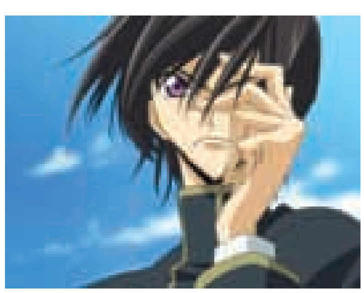
CODE GEASS: LELOUCH OF THE REBELLION R2

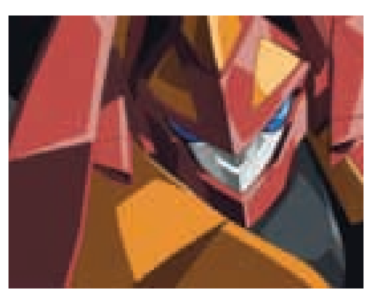
РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ГОРО ТАНИГУТИ, 2008 · РЕГИОН: ЯПОНИЯ

НАША ОЦЕНКА: НУЖНО СМОТРЕТЬ



Пока у американцев выходит первый сезон Code Geass, в Японии уже публикуются диски второго. Главное отличие вот в чем: новые эпизоды идут в High Definition, а это значит, что их можно и нужно публиковать уже не на DVD, а на все более популярном носителе Blu-ray. Несмотря на фантастический доступный объем данных, которые может хранить диск нового поколения, японцы придерживаются дурной традиции: не более двух серий в одной коробке. DVD-диск с ними обойдется в три тысячи йен, а Blu-ray – в четыре, и такое различие в ценах обусловлено вовсе не сложностью производства, а, скорее, рыночной стратегией издателя. Что же до самого сериала, то он мало изменился и, разогнавшись в первых эпизодах, Code Geass на всех парах летит к окончательному разрешению судьбы покоренной Японии и всей Британской империи.







BUSOU RENKIN

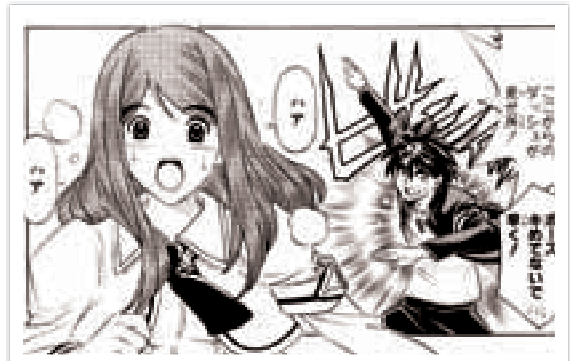
武装錬金

СОЗДАТЕЛЬ: НОБУХИРО ВАЦУКИ ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 2003 ГОД, ЖУРНАЛ WEEKLY SHONEN JUMP

НАША ОЦЕНКА: ДЛЯ ФАНАТОВ

Нобухиро Вацуки прославился мангой Rurouni Kenshin (она же Samurai X на Западе), но после ее завершения в 1999 году у автора все не слава богу. Сначала ковбойская история Gun Blaze West была свернута всего после трех томов публикации. Потом и следующая работа, Busou Renkin («Боевая алхимия»), удостоилась ненамного лучшей участи: десять томов манги, аниме-сериал на 26 серий. Ни превзойти, ни даже повторить успех «Кенсина» не получилось, и вот почему: Busou Renkin встречает читателя предсказуемым сюжетом и невзрачными персонажами. Главный герой-школьник случайно ввязывается в битву могучих противников, получает потусторонние возможности (читай: большой меч) и отправляется на борьбу со злом (читай: монстрами и их командирами). Если вы не вспомнили, где еще это было, подскажем: да хотя бы в Bleach, который и начался раньше, и нарисован лучше, и вообще вышел не в пример интереснее. Очевидная посредственность Busou Renkin заставляет задаться вопросом – неужели Rurouni Kenshin был случайной удачей его автора?







MYSTERIOUS GIRLFRIEND X

謎の彼女X

СОЗДАТЕЛЬ: РИИТИ УЭСИБА ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 2003 ГОД, ЖУРНАЛ AFTERNOON

НАША ОЦЕНКА: НУЖНО ЧИТАТЬ

Mysterious Girlfriend X – манга, которую сложно уложить в привычные категории. К главному герою в класс переводится странная молчаливая девочка, которая ни с кем не дружит, истерически хохочет на уроках и спит за партой. Слово за слово, и парень оказывается в наркотической зависимости от... слюны незнакомки. Кроме того, в первом томе выясняется, что девчонка всегда носит с собой ножницы, которыми виртуозно орудует. Это безумие? Нет, это манга о любви – без гарема, гигантских роботов и кровопролитных сражений, но зато с тайнами, слюной и ножницами. Комикс нарисован очень своеобразно – дико, но подробно до мелочей, невинно, но оттого еще более соблазнительно. Роскошные картины на разворотах будоражат воображение, и решительно невозможно предсказать, куда заведет сюжет в следующих главах. Одно ясно: Риити Уэсиба не ориентируется на известные жанры, а творит, повинуясь велению собственной музы. Таинственная подружка Икс, что ты задумала?







Игры

MOETAN DS

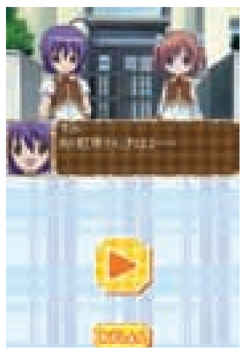
ПЛАТФОРМА: NINTENDO DS · АВТОРЫ: IDEA FACTORY · ДАТА РЕЛИЗА: 24 ИЮЛЯ 2008 ГОДА

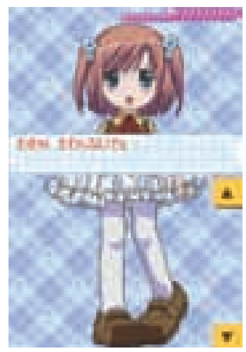
Многие японцы учат и хотят знать английский язык, а воз и ныне там: при виде гайдзина средний житель Токио приходит в суеверный ужас и обращается в бегство. Научить страну разбираться в латинском алфавите берется Моэ-тан, маленькая девочка с большим словарным запасом. Она с 2003 года обучает отаку английскому языку на примерах из аниме и видеоигр. Первый «учебник» с участием Моэ-тан кишел чудовищными грамматическими ошибками и до сих пор остается посмешищем в англоговорящем мире, но позже издатели исправились и, может быть, даже смогли кого-то чему-то научить. Но суть не в этом. Главное, что Моэ-тан прославилась. В прошлом году она стала героиней комедийного аниме-сериала, в этом получает собственную игру, и озабоченные личным развитием отаку смогут разбираться в тонкостях английской грамматики и при помощи Nintendo DS. А еще, между нами, в игре можно щекотать Моэ-тан стилусом, и это оказывается куда интереснее какого-то там «инглиша».

















Тем временем в Интернете

NICO NICO DOUGA

АДРЕС: http://www.nicovideo.jp · ЯЗЫК: японский

Nico Nico Douga – японский аналог Youtube, то есть популярный сервис, позволяющий пользователям публиковать ролики и обмениваться комментариями. Японцы опять все сделали по-своему: сайт требует обязательной регистрации, а на страницах вас постоянно сопровождают смешные рисованные персонажи. Nico Nico Douga посещает около восьми миллионов пользователей, а самые популярные темы – аниме, видеоигры, поп-музыка и тому подобное. Возможно, именно поэтому здесь сложилось более тесное, веселое и дружелюбное сообщество, чем на Youtube.



FAQ

Популярные вопросы об аниме

Есть ли второй сезон Gungrave? Если нет, то будет ли?

На данный момент существует один сезон в 26 сериях, и пока нет причин предполагать, что когда-либо появится продолжение.

Как японцы относятся к нашему косплею?

Или восхищаются и завидуют, или смеются. Гораздо чаще смеются, и это понятно: до их уровня наш косплей дотягивает нечасто.

Были ли игры по Bleach на английском языке?

Да, были. Это Bleach: Shattered Blade для Wii и Bleach: The Blade of Fate для Nintendo DS. В конце этого – начале следующего года выйдет еще и Bleach: Dark Souls для той же Nintendo DS.



Есть вопросы? Присылайте их на электронный адрес banzai-faq@gameland.ru или на почтовый адрес редакции.

Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD- или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего, боевые.
- **Кавай** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностранец» по-японски.

Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI





Получите, распишитесь

Подписку, золоченый вантуз и горстку сахару сегодня получает некто Eriks Kerdikoshvili, до глубины души тронувший нас таким жизнеутверждающим письмом. Нет, вы не подумайте, все письма сегодня чудо как хороши. Но это – особенно теплое!

Хотите попасть на желтую плашку?

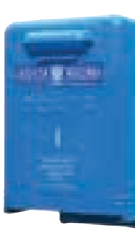
Нет ничего проще – напишите письмо. Да такое, чтобы оно было интересно не только вам, но еще и другим геймерам. А уж мы опубликуем, будьте уверены!

ПИСЬМО НОМЕРА

Жизнь прекрасна!

Eriks Kerdikoshvili
leesan@inbox.lv

Реверанс! Вы помните свое детство? Я помню. Всякий раз, как погружаюсь в воспоминания, перед глазами всплывает одна и та же картина. Огромный двор с сараями по бокам, каштан, липа, детская лесенка. Нет, это сейчас вышеперечисленные вещи видятся такими, а тогда двор был Огромной Планетой Трансформеров, сараи казались гигантскими горами, деревья – смотрительными башнями, а лесенка – частью боевого робота. Тогда вообще все казалось другим. Любые чувства преумножались богатым воображением. Воображением от... незнания. Ведь знание оказалось до жути скучным и сухо-правдивым. Отсюда и разочарование, это и породило знаменитую фразу – «раньше трава была зеленее, а деревья выше». Именно об этом мы сегодня и поговорим.
Читая статьи в журнале, просматривая интернет-форумы геймеров, я часто натыкаюсь на мнение, будто игры уже не те, что раньше, а разработчики вообще стали продажными, бездушными бизнесменами. Ветераны кричат, что гораздо интереснее играть в хиты минувших дней, вытирая слезу, чем в новейшее убожество. «Неужели разработчики действительно перестали “вкладывать в игры душу” и лишь стремятся заработать, превратив “поэзию” в банковские счета?» – подумал я. Знаете, какое-то время я и сам жил с мыслью о нынешнем сером небе и черно-белой траве под ногами – относительно видеоигр. За новинки садился с априорным чувством отвращения, но с ощущением приятной грусти гонял Samurai Showdown II на эмуляторе Neo-Geo. В моем разуме твердо примерз тезис о том, что нынешние игры неинтересны так, как были увлекательны старые и в этом виноваты только разработчики. В данном контексте современные игры сравнивались с хитами прошлых лет. Они не оценивались мной (и другими), как самостоятельные проекты, как вещи в себе, если хотите. Это и являлось ужасной ошибкой, не осознавая сего факта, я продолжал себе верить. Также я верил и в вину разработчиков.
Шло время, трава отдавала оттенками немого кино еще больше. Все, что раньше мне так нравилось, безнадежно утратило свою притягательность. «Стоп! Что происходит?!» Я больше не мог терпеть этого. Было просто необходимо во всем разобраться.



ПИШИТЕ ПИСЬМА: STRANA@GAMELAND.RU ИЛИ МОСКВА, 119021, УЛ.ТИМУРА ФРУНЗЕ, Д.11, СТР.44, ГЕЙМ ЛЭНД, «СТРАНА ИГР», «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

МЕСТО ИГР В ЖИЗНИ ЛЮДЕЙ

Здравствуйте! В продолжение разговора об играх и их месте в жизни людей, хотелось бы рассказать, как трое моих коллег соблазнились покупкой консолей. Немного о самих персонажах.
Первый, которого мы так и будем называть – Первый – играми всерьез не увлекался никогда. Обладая аналитическим складом ума, играл в квесты на PC, консоли не понимал, в «активные» игры не играл вообще никогда, а JRPG и сейчас боится, потому что думает, что там нужно стрелять и сражаться (мне кажется, он их с файтингами путает). Файтинги, кстати, называет специфичным непечатным словом, поскольку там нет ни сюжета, ни геймплея. Качество картинки Первого не волнует вообще, главное – суть игры.
Второй когда-то играл на PS one, получал массу удовольствия, но потом переключился на дорогущие PC, потому что там «графика лучше». Под словом «графика», естественно, подразумевалось разрешение картинки, а не мастерство художника. В играх Второй всеяден, играет много, легко засиживается до четырех утра, если игра цепляет. В принципе, любит консольные игры, но приставки поколения PS2 не покупал из-за «плохой графики», довольствуясь портами на PC. Тратит массу средств на всевозможные аксессуары и примочки для PC.
Обладает довольно редкой способностью проходить даже не понравившиеся игры – «для галочки».
Наконец, Третий. Вообще-то, играет в настоящие игрушки – радиоуправляемые модели самолетов и вертолетов. Но и компьютерных игр не чурается. Правда, абсолютно в них не разбирается, играет не в игры, а в пиксели (больше пикселей – лучше игра), более того, всерьез считает игры наркотиком и боится подсесть.
Всем троим под сорок, семьи, дети, карьера, лишний вес – все в комплекте. Все интеллектуально развиты, обеспечены и не обладают излишком свободного времени. И вот эти трое практически одновременно купили себе консоли – не без моего влияния. Любопытно?
Итак. Первый. Думаете, человек вдруг осознал, чего он себя лишал и бросился наверстывать? Да ничего подобного. Он был поражен и захвачен, когда я ему продемонстрировал Wii Fit. Не передать, как его зацепило. Сама идея упражнений в игровой форме без необходимости идти в провонявшие потом залы и тереться там с истекающими тестостероном качками способна любого соблазнить покупкой этого аксессуара. Wii Fit в этом плане – панацея. Не полноценная, конечно, замена, но кое-какую нагрузку она дает. По меньшей мере, с гипертонией бороться помогает. Увы, но вряд ли

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ. ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Я, конечно, понимаю, что вас уже порядком достали подобные сообщения, но все же... Есть ли надежда увидеть MGS4 на PC?

Почти никакой. То есть, случиться может всякое (например, прилетят инопланетяне, похитят Кодзиму и заставят его вручную переписывать весь код), но никаких предпосылок для появления такого порта нет.

Здравствуйте. У меня PlayStation 3 и телевизор Samsung, не поддерживающий разрешение 1080p, а только 720p и 1080i. Если игра поддерживает эти все режимы, то какой из них лучше?

Когда как. Если игра очень динамичная и на экране все постоянно мотается из стороны в сторону – лучше будет выглядеть 720p. Если картинка на экране «спокойная» – 1080i.

Здравствуйте! Скажите, будут ли выходить игры в формате Blu-ray?

Видимо, вы имеете в виду компьютерные игры и компьютерный же привод. Игр мы в ближайшие год-два не ожидаем – до тех пор, пока BR-приводы не сравняются в цене с нынешними DVD-читалками, а разработчикам не потребуется такая прорва места на носителе.

СЕГОДНЯ В НАШЕМ ПОЧТОВОМ ЯЩИКЕ – НАСТОЯЩЕЕ ЦУНАМИ НА ТЕМУ «РАНЬШЕ ТРАВА БЫЛА ЗЕЛЕНЕЕ?». ПИШУТ ПОЖАРНЫЕ, ПИШЕТ МИЛИЦИЯ, ПИШУТ ФОТОГРАФЫ В НАШЕЙ СТОЛИЦЕ... И У КАЖДОГО СВОЕ МНЕНИЕ, И КАЖДОМУ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ! МЫ ЖЕ ПРЕДСТАВЛЯЕМ ВАМ КАЛИПСО – ЛЮБИТЕ И ЖАЛУЙТЕ, НЕ ОБИЖАЙТЕ, УГОЩАЙТЕ САХАРОМ. ДА, СЕГОДНЯ ДЕВУШКА-ГЕЙМЕР УЖЕ НЕ ВЫЗЫВАЕТ БЫЛОГО ОКРУГЛЕНИЯ ГЛАЗ, НО У НИХ, У ДЕВУШЕК, ВЕДЬ ВСЕ ВСЕГДА НЕМНОГО ПО-ДРУГОМУ... ИЛИ НЕТ? ВОТ И УЗНАЕМ!

Фильмы, музыка, телевиденье – все стало не тем. И что? В этом тоже повинны саблезубые демоны капитализма – разработчики видеоигр? Очевидно, нет. Но кто же тогда? Современные рыночные отношения и культ собственности? Всеобщая деградация культуры? Хм-м-м, на пару недель я стал сторонником и этого тезиса. Мол, все продались, коммерция и видеоигровые компании не исключение. Однако буквально около семи-восьми месяцев назад мое сознание реанимировалось. Трава волшебнейшим образом озеленилась, небо окрасилось в приятный голубой цвет, деревья защекотали своими макушками облака, а разноцветная радуга щедро впрыснула всю палитру своих цветов мне в глаза. Что же произошло? Почему музыка, кино... Да что там – люди, дружба, любовь, радость, книги, ИГРЫ, наконец – стали вновь для меня чем-то большим чем просто ноты (в случае с музыкой), актеры (в случае с кино), буквы (в случае с книгами), графика (ну вы поняли)? А вот почему.
Вы видели людей, что находятся в сказочном промежутке времени жизни, именуемом детство (в смысле простых детей от семи и старше)? Они играют в современные игры. Будь то новые части сериалов Need for Speed, GTA, Call of Duty, мультяшные игры вроде Spyro или игры по кинолицензиям типа Harry Potter. Неважно. Они играют и испытывают те же чувства, что мы с вами много-много лет назад. Для них современные игры – и есть те самые «первые», как для нас те же Super Mario или Battle City, и других игр для них не существует. Полные приключений и эмоций, которые в детстве множатся в несколько раз (как я говорил в самом начале). Современные дети спустя 15-20 лет скажут: «А вот помнишь GTA IV, NFS: Pro Street, Halo 3, Gears of War? Сейчас уже такого не делают. Сплошная коммерция без капли души...» – и уподобятся нам с вами. Так-то, товарищи! Понимаете, о чем я?
Современные игры так же интересны, как старые. Просто эмоции, пережитые в детстве, производят больший эффект и запоминаются лучше. Вот старые игры и кажутся лучше. Плюс, в детстве видишь только игру и играешь воображением, а сейчас ты взрослый и видишь за «электронной программой» команду разработчиков, маркетинг, пиар-кампанию... Не печалься, раньше все они тоже зарабатывали, ты просто этого не знал, ты наслаждался самой игрой. Теперь ты большой дядя, пережил кучу разочарований, работаешь, видишь лишь серые лица, эмоции притупились от стресса и прочих проблем. Не удивляйся, что и игры для тебя уже «не те». Улыбнись – и весь мир улыбнется тебе, заплачь – и будешь плакать в одиночку (все ведь смотрели Oldboy? Вполне современный фильм. Очень хороший, между прочим). Я свой выбор сделал (улыбаюсь). Жизнь прекрасна, друг! Игры прекрасны, геймер! Откройся, как ребенок, и все вмиг окрасится в сказочные цвета. Раздвинь эти хмурые брови и наслаждайся!!!

**Зануда ** *Да-да-да, именно! Вы сейчас очень доходчиво и в красках расписали знаменитый синдром, шутейно называемый «На грампластинках музыка была душевнее». И правы, на мой занудный вкус, во всем: да, мы любим каждый свое, но на самом деле любим свое детство. А там уж – у кого какое оно было, детство-то. Для кого-то оно осталось в прошлом, как эскимо на палочке за 22 копейки, для кого-то кануло в лету вместе с «Ну, погоди!» и «Тайнами океана», а кто и автоматы по продаже газировки с сиропом застал. И при этом – как верно подмечено! – всегда вокруг тебя есть те, чье детство складывается здесь и сейчас. Те, кто в этот самый момент влюбляются в свою самую первую игру, еще даже не подозревая, как лет через десять-пятнадцать заклеймят позором очередной ее «бездушный сиквел», в свою очередь ставший для еще одного новоявленного геймера единственным и неповторимым проводником в неизведанный волшебный мир... Подписку в студию! Скорей тащите, не роняйте!*

Первый станет играть в «серьёзные» сюжетные игры. Разве что квесты начнут выходить на Wii. Второй, наконец, махнул рукой и нырнул в мир видеоигр. Его соблазнила PS3 – во-первых, на консолях Sony он уже играл, во-вторых, ему больше понравился дизайн. В-третьих, считает, что Xbox 360 – копия компьютера, а компьютер у него уже и так есть. Две консоли он покупать не будет – просто не понимает, зачем это нужно, почему-то убежден, что все игры будут выходить и на PS3 обязательно. Кроме того, решил, что на PS3 больше игр, идущих в «true HD» – не забыли, он играет в «графику», а не в игры. Опять же, мне не удалось убедить его, что это не так. При покупке консоли купил все существующие игры класса AAA – коих не так и много на PS3. Худо-бедно, но, думаю, он точно так же будет сидеть с джойстиком до поздней ночи. Возможно, даже научится играть в игры, а не в «графику».
Третий просто поддался влиянию. Что он хочет от консоли – скорее всего и сам не понимает. Просто к HD-телевизору нужно нечто, выдающее HD-сигнал, плюс (самое для него главное) – возможность воспроизводить фильмы на Blu-Ray. Выбор очевиден. Игры в комплект он подбирал не по каким-то вкусовым критериям, нет, просто по одной смотрел на заднюю обложку и покупал те, где указывалась поддержка режима 1080p. Естественно, накупил всевозможной дряни. Нужно было видеть выражение его лица, когда он пытался играть в шутер не мышкой, а аналоговыми стиками. Как и многие, он не способен принимать внутриигровые правила без вопросов, ему недостаточно просто получать удовольствие от игры, ему нужно побеждать быстро и точно – а тут с мышкой сподручнее, как ни крути. Хотя с джойпадом интереснее...
Вот такая зарисовка из реальной жизни. Не знаю, как кому, а мне кажется, что консоли начали покупать и те, кто ранее этого избегал. Реклама, общественное мнение, наблюдения за такими увлеченными играми людьми, как я, делают свое дело. Теперь

Каков оптимальный выбор монитора 19-21 дюйма для Xbox 360? И высока ли разница между компонентом DVI и HDMI?

Монитор выбирайте «как обычно» – никаких особых показаний, кроме поддержки HDCP-стандарта и подходящих портов. На заявленном вами размере экрана разница в типе подключения исчезающе мала.

Здравствуйте. Скажите пожалуйста, есть ли для Xbox 360 кабель S-video? Сколько он стоит и где его купить?

Конечно, есть. причем, как от самой Microsoft, так и от сторонних производителей. В любом крупном интернет-магазине видеоигр, вроде GamePost.ru, вы легко приобретете его примерно за 1300 рублей.

Зачем сделали The Orange Box на Xbox 360 и PS3? Ведь там управление неудобное. Попробуйте одновременно идти и управлять камерой. Да еще при этом стрелять, прыгать и брать предметы.

Затем, что это востребовано и выгодно. И да – мы пробовали, конечно. Нам понравилось!

консольная аудитория состоит не только из подростков «гамающих в гамки», но и из взрослых серьезных людей, включивших видеоигры в круг обычных повседневных развлечений. И какими бы ни были исходные причины, повлиявшие на покупку, результат очень и очень позитивный. Я так считаю...

Сергей,
renar@rambler.ru

**Зануда ** *Невелика заслуга – дядьку на приставку подсадить. Вы подсадите тетьку, а лучше сразу трех! Нет, серьезно, представьте только, как изменится мир...*

**Калипсо ** *Любезнейший! Консоли всякие нужны, консоли всякие важны – без сомнения, делаю это предложение лозунгом сегодняшнего дня. Единственный вопрос – в своем письме вы не упомянули о нас, женщинах, посему позвольте мне исправить это недоразумение. Расскажу о трех примерах покупки консолей представительницами слабого пола – моими близкими подругами – и о том, к чему это привело.*
Первая подруга, Алекс – молодая и успешная бизнес-леди. В очередной раз бодро отталкивая от наиболее аппетитных частей своего роскошного тела наглых прилипал в метро («принципиально езжу на метро – не собираюсь опаздывать и нервничать из-за пробок») и отмахиваясь от тычущихся в лицо книг («не читаю во время поездок – текстов и так на работе хватает»), Алекс узрела по соседству юношу, склонившегося над какой-то коробочкой. Любопытная мадемуазель сунула очаровательный носик в вышеупомянутую коробочку и была поражена ее компактностью и потенциалом активных действий, в простонародье именуемых экшном. Тут же выйдя из метро, в ближайшем магазине Алекс приобрела коробочку, оказавшуюся PSP, и теперь с нею не расстается. С яростными криками, никого особо не стесняясь, она рубит противников в файтингах, представляя на месте самых отвратительных монстров своего босса с неформальной, но очень душевной кличкой «Петрович». К сожалению, душевная кличка – единственное его достоинство, потому в консольные поединки Алекс вкладывает всю свою ярость и незаслуженные обиды. Преимущества налицо: сама того не подозревая, она следует методам продвинутых японских психологов, представляя на месте виртуального противника реального человека. Ярость выходит, Алекс делает глубокий вдох, поправляет юбку и с улыбкой людоеда, который дает пленнику понежиться лишний час на солнышке перед ритуальной обжаркой, заходит в кабинет к Петровичу….
Вторая подруга, Вероника, вот уже третий месяц умирает от неразделенной любви. А точнее, ее ненаглядный, ее солнышко, ее самый любимый Сергей оказался редкостным мерзавцем и бросил девушку по причине «я не готов для серьезных отношений», а на самом деле увлекшись бюстом четвертого размера Олечки из параллельной группы универа. Долгострадающая Вероника, выплакав запасы слез на три года вперед, исписав все салфетки в доме любовными стихами с неизменным присутствием слова «смерть» в каждой второй строчке, совершенно случайно была затащена подругами на какую-то шумную вечеринку. С удивлением, а потом с нарастающим восторгом Вероника наблюдала за любовными перипетиями героев Final Fantasy, которыми управлял совершенно не сведующий в любовных делах, а потому абсолютно к ним равнодушный десятилетний малец – братишка хозяйки квартиры. Быстренько спихнув глупца с дивана, Вероника с дрожью в руках взяла джойстик и с волнением приступила к игре. Стоит отметить, что через 12 часов пьянки, сна и пр. Вероника была совершенно случайно обнаружена хозяйкой и ее мужем в том же положении, в котором они ее оставили – уткнувшись в телевизор, забыв о проблемах и депрессии, Вероника отчаянно боролась за свое счастье руками виртуальных персонажей. Дождавшись утра, она помчалась в ближайший магазин и купила себе консоль с обожаемой «Фантазией». С тех пор прошла все части вышеупомянутой игры, начала осваивать аналоги и с нетерпением отслеживает все новости касательно обожаемой серии. Помирать раньше времени Вероника передумала.
Третья подруга, Женечка, с приставкой решила познакомиться по причине ее любви к головоломкам. Так вышло, что ее старенький комп уже просто «не тянул», и пришлось ей раскошелиться на консоль. Поначалу робко играя в квесты, Женечка постепенно втянулась в процесс. И вот уже продавцы познакомили ее с неординарной дамой по имени Крофт и принцем всем известной Персии, после чего Женечка стала «играть в приставку» каждый вечер и с большим удовольствием. Кончилось все, однако, неожиданно, хоть и вполне предсказуемо. Когда ее молодой человек Вася с удивлением обнаружил, что сосиски поджарены в целлофане, половина картошки на сковородке почему-то в кожуре, а салат весьма смело венчает неочищенная луковица, он пошел узнать, отчего сегодня на ужин такой авангард. Каково же было его удивление, когда он обнаружил свою благоверную, с отсутствующим взглядом уткнувшуюся в телевизор и даже не заметившую, как ОН (!) вошел! На вопросы «Что с тобой?», «Что ты делала целый день?», «Неприятности на работе?», а также контрольный: «Ты утопила кота в туалете?» следовало лишь невразумительное Женечкино бормотание: «Да-да, конечно». В общем, Вася поставил ультиматум: или он, или приставка. Женечка выбирала целый день, разрываясь между последней частью Tomb Raider и носками Васи, которые обладают феноменальной особенностью терять белизну и запах стирального порошка через три минуты после того, как они надеты на ноги. Победили носки, а точнее Вася. Теперь Женечка исправно готовит ужин, а Вася с лучшим другом Колей играют в GTA и насчет правильности выбора уж точно не сомневаются.
И резюме. Консоли хороши, они делают нашу жизнь лучше. Однако в игровых вопросах куда удобнее быть мужчиной.

СМЕРТЬ ОДНОЙ КОНСОЛИ

Здравствуй, «Страна»! (Всегда хотел это написать.)
За то время, что я вас читаю (а это с 171 номера (того, что с Burnout3 на обложке)), произошло много событий в игровой индустрии хороших и не очень. Во-первых, минуту молчания, пожалуйста. На самом деле сейчас должно быть всем грустно. Консоль умерла. Многие в России до сих пор даже не видели ее в глаза, а она умерла. Это GameCube. Я сам уверен, что в моем городе я – единственный человек, у кого она есть. Можно много говорить о хороших, приятных сердцу играх на этой консоли. У меня всего-то 10 штук. Любимый герой – Линк (в любом воплощении). Помню, как когда-то давно увидел в Германии Ocarina of Time, и решил, что обязательно в нее сыграю. В то далекое время один из игровых журналов на своих страницах предлагал наклейки для N64 данной тематики. Все вокруг было пронизано духом Ocarina of Time, и ты знал, что до этого никто ничего подобного не видел. А ведь до сих пор я не прочь сыграть в Ocarina of Time (благо, что на коллекционном издании Wind Waker добавили диск с этой игрой (так что я купил Wind Waker дважды, для нее не жалко никаких денег)). Такие игры всегда завораживали. Это была сказочная страна, в которой мы находили приключения. Так для чего же я все это пишу? Да посмотрите сами, что нам сейчас предлагают на рынке! Игры буквально стали клонами друг друга. Во всех одинаково хорошая графика. Кстати о ней. Раньше нам показывали «образ» персонажа. Пусть, пусть герой был малополигональным, но в буклеты пестрили красочными иллюстрациями и мы сами додумывали картинку на экране. Сейчас же все подают готовенькое. И что? NextGen пришел? Лично для меня – нет. Разработчики сами пудрят нам мозги (вспомним ту же Killzone 2) – показывают отрендеренные ролики, а игроки сидят с открытым ртом и верят, что так оно все и будет. Вот такие CG-ролики и испортили нас. Мы начинаем по мелочам разбирать каждый кадр и находить огрехи. И даже если геймер восхищен картинкой, то человек, который первый раз увидит компьютерную графику, пусть и самую передовую, сразу скажет, что так не бывает в жизни. И он прав. Игры диктуют условности. А разработчики лишь добавляют все новые и новые цифры к слову Unreal или создают что-то похожее сами. Нет чтобы им скооперироваться и создать Real Engine, на основе которого можно было бы создать любую игру! Сюжет также страдает оттого, что игры стали больше похожи на технологические демо. Игры перестали быть красивой сказкой, а все те, что еще пытаются ею стать, враз становятся хитами. Помяните добрым словом умершую консоль, ведь она все еще жива на обложке вашего журнала. И в сердцах немногих ее ценителей. А иногда она даже озаряет комнаты тех немногих, кто о ней помнит.
И кстати. Я не могу сказать, что я приверженец одной консоли или компании-производителя. Просто сериал Legend of Zelda – шедевр. Но и помимо него существует множество других отличных игр. (Кстати, огромное спасибо GamePost за Twilight Princess.) А также – не убирайте «Банзай» (я сам обожаю яой, можно про него новую статью в свете Junjou romantica?), верните вкладыши к дискам и вторую наклейку (когда-то ведь была). Куда делась рубрика со скриншотами? Диктатура Врена немного надоела (не думаешь оставить пост и вернуться как просто хороший автор и символ журнала?). Видеодиск не очень. (Ну кто, кроме вас, дублирует на двух дисках одно и тоже в разном качестве?) Однако вас я покупаю ради журнала, а не диска. В общем, всего в одном письме не скажешь… Но главное ведь, чтобы оно было прочитано, правда?
P.S. Мнение колумниста не обязательно совпадает с мнением редакции. Это так, для смеха, а то как-то уж слишком грустно в последнее время.
Всем спасибо! Привет там Наталье Одинцовой передайте и Игорю Сонину обязательно! От WoWAAA.

Владимир Мезенцев,
wowaaa@mail.ru

**Зануда ** *Приветы передал, лапу пожал, ириской угостил – не придерешься. Что же до скорбных лиц и минуты молча-*

SMS ОТВЕТ

ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ ВОПРОСЫ НА НОМЕР 8-926-878-24-59

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

Очень бы хотел задать вам один вопрос: умеет ли Нико в GTA IV плавать?

Вот прямо от всей души вам вежливот ответим: может! Только за буйки не заплывайте, местная полиция реагирует на такое хулиганство чрезвычайно болезненно: прилетят вертолеты и натурально расстреляют.

Привет, «Страна»! У меня к вам такой вопрос. Почему у вас в одном номере то 208 страниц, то 192, а то и 176 ? Так в скором времени в журнале будет страниц 100.

А очень просто: лето традиционно считается периодом затишья: ни тебе до самой E3 новостей, ни свежих игр, даже читатели все поразъехались, кто на дачу, а кто и на юга... Приходится в отдельных случаях слегка сокращать объем журнала, беречь деревья и диких бобров. Но всегда, слышите, всегда к осени «Страна» набирает прежний вес. Ста страниц не будет, не бойтесь!

Когда будут известны подробности о Crysis Warhead?

Уже известны. Скажем больше – мы уже в Warhead поиграли! Рассказываем: в этом дополнении (а Warhead – это именно дополнение, даром, что не требует установки оригинальной Crysis) вам предстоят приключения на том же острове от лица нового героя в таком же точно костюме. Несколько новых видов оружия, новые враги, измененный искусственный интеллект и прочие «улучшения по мелочам». Кстати, системные требования ожидаются такие же или даже поменьше, нежели у первой части.

ния... Вслушайтесь! Слышите? Поет кто-то. «Не спеши ты нас хоронить, а у нас еще здесь дела-а-а, у нас дома детей мал-мала, да и просто хотелось пожить». Это картавым хором поют PR-менеджеры Nintendo во главе с Миямото, Иватой, Сакураем и Нинтендогами. Зря они, что ли, старались, всякие новые консоли Wiiдумывали, игры делали, презентации устраивали? Вроде как, вам и без того хорошо – знай себе рубись в «Окарину», и хоть трава не расти! Не, не пойдет так дело. Во-первых, скучно будет, во-вторых, даже «Окарина» рано или поздно надоест, в-третьих... Да чего там, и так понятно. GameCube был прекрасной консолью с небольшой, но очень интересной подборкой игр, большую часть которых наши соотечественники и в глаза не видывали. Тем интереснее сейчас на «народной» Wii знакомиться с тем, что БЫЛО, и предвкушать то, что БУДЕТ.
Что там дальше по курсу? Ага, диктатура Врена и видеодиск. Ну, с первым все просто – канцелярскую кнопку ему в кресло, чтоб не зазнавался, и все ярлыки с рабочего стола потереть для острастки. Все, теперь образумится и будет как шелковый. А вот про наш вселенски прекрасный видеодиск напишите-ка поподробнее, чем это он вам не угодил? Кого ни спрошу – всем нравится аж до судорог. И гантеля за пазухой тут вовсе ни при чем!

**Евгений Закиров ** *Не все так плохо, как вы описываете. Во-первых, на смену GameCube пришла Wii. Уж десять-то приличных проектов среди сотни сборников мини-игр на ней точно наберется. Во-вторых, когда в следующий раз надумаете поговорить о том, что «игры стали клонами друг друга», вспомните NES и SNES. «Клоны» были уже тогда.*

НЕБО ГОЛУБЕЕ И ТРАВА ЗЕЛЕНЕЕ?

Здравствуйте все! Хочу рассказать вам о том, как я понял, почему старые видеоигры (игры, в которые мы играли в детстве) нравятся нам больше, чем современные, в которых фотореалистичная графика, потрясающи умный AI и всякое прочее.
Сейчас, когда я пишу эти строчки, на улице 31 июля, вечер. Сегодня я ездил к бабушке копать картошку. И вот, на протяжении всего процесса извлекания картофеля из земли, мы с бабушкой разговаривали о жизни, учебе, в общем, обо всем. Мне вообще интересно общаться с взрослыми, которые могут рассказать о своей жизни, а главное о молодости. Ведь очень интересно, какой была тогда жизнь (во времена, когда моя бабушка была моей ровесницей) – чем занимались молодые люди в свободное время (не было ни Интернета, ни компьютеров, ни телевизоров, радио только появилось), о чем мечтали, что для них было главным? Я прямо спросил бабушку – как ты развлекалась, когда была в моём возрасте (17 лет). Она ответила, что вечерами они собирались у кого-нибудь дома, человек 15, и рассказывали страшные истории, днем ходили в лес за грибами и ягодами, утром – на рыбалку, а по ночам моя бабушка любила читать книги, а после спала на уроках. И слушая ее, я вспоминал,

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

Есть ли игры Final Fantasy в формате DVD? Если есть, то где можно их найти? Заранее спасибо.

Если честно, мы совсем не поняли, что вы имете в виду. Все части Final Fantasy с десятой по двенадцатую издавались только на DVD – для PlayStation 2. Если же вы говорите о так называемом игрофильме (склеенных в единый видеоролик заставках из игры), то нет, мы такого по FF пока не делали, вряд ли вы найдете такой фильм на русском. А вот на английском – запросто.

У меня уже есть PC , но я надумываю купить консоль . Стоит ли ?

А это уж – как надумаете. Обязательно стоит, если вам интересны консольные игры и не хочется морочить себе и своему компьютеру голову бесконечными апгрейдами, несовместимостью драйверов и системными требованиями. И, конечно, уж совсем вам эта покупка ни к чему, если мышка, монитор и Crysis – ваши лучшие друзья навеки.

Здравствуйте! Сделайте хотя бы один раз игру Resident Evil 4 темой номера! Пожайлуйста, она же не совсем старая?

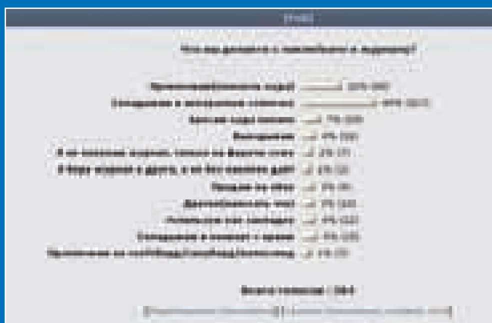
Совсем-совсем, ей три с половиной года недавно исполнилось. А мы на обложку ставим только самые свежие игры. Давайте компромисс? Срочно ставим на обложку этого номера Resident Evil 5! Ну не хуже ведь, признайтесь, не хуже!

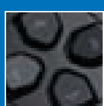
Привет, «СИ» ! Ответьте на мой вопрос. Когда вы поменяете дизайн журнала? Вы же обещали поменять еще в июне!

А вы, дорогой читатель, страничку-то переверните. Переверните-переверните! Сурпрыз будет. ^.~

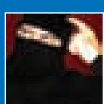
БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ

Что вы делаете с наклейками к журналу?

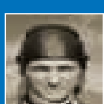




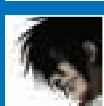
GHJAA:
Я складываю в стопочку. Уже за несколько лет накопилось! Правда, один ***** (уж извините) у меня их стащил, придется забирать силой. :) Я хочу ими весь шкаф заклеить!
А еще ими можно яйца на пасху обклеивать. :)



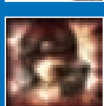
cg:
Я их вместо закладок использую. Каждые две недели – новая!



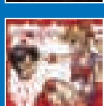
RamaDak:
Вот хотелось бы наклеить,но пока не нашлось подходящего и достойного места.



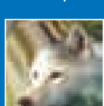
Petechet:
Похоже, что я только один пока приклеиваю их на скейтборд =) Но, в основном, я их собираю в коллекцию уже несколько лет =)



Итачи сан:
Я вот весь системник заклеил. Получился УЖОС! Теперь хочу купить новый...



Omega*:
Раньше тоже просто складывал в стопку и иногда клеил на тетрадки... А вот недавно пришла в голову гениальная идея – складывать наклейки в фотоальбом! Получилось просто загляденье. Всем советую так делать.



Spiritfan:
Клею у выключателя. Правда переборщил малость, раньше, когда наклеек было мало, темное пятно на стене указывало, где выключатель, а теперь долго нащупываю его после длительных командировок.

ДИСКУССИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ «СИ». ЖДЕМ ВАС НА HTTP://FORUM.GAMELAND.RU

сколько радости мне доставляло ходить за грибами, сколько времени я проводил, лазая по деревьям во дворе, сколько раз мы с друзьями ездили на велосипедах на речку (но ни разу там не рыбачили), сколько ночей я провел за чтением фантастики и… как я был рад, когда мне первый раз на компьютерных курсах, которые посещала мама (мне тогда было 8 лет), разрешили после занятий поиграть в Duke Nukem 3D! Я не знал ни названия этой игры, ни что такое графика, не задумывался о том, почему кабан носит полицейскую форму, ходит на задних лапах и умеет (причем метко) стрелять из дробовика – вообще ничего! Но как меня поразила эта игра! Вспомните, первый уровень, да-да, там, на крыше небоскреба, когда выпрыгиваешь из горящего летательного аппарата (точно не могу сказать, что это такое), стреляешь в желтые баллоны, потом прыгаешь в вентиляционную шахту… Это были такие ошеломляющие впечатления! Я боялся сделать в игре лишний шаг – вдруг главного персонажа убьет какой-нибудь монстр из-за угла и все! Сказка кончится! Нужно будет ждать следующего занятия, чтобы отомстить мерзкому монстру!
Потом второй игрой была Half-Life. Ну, тут и говорить нечего не надо. И так получилось, что лучше этих игр для меня сейчас не существует! Даже Half-Life 2 не то. И вот теперь – то, с чего я начал свое письмо. Мы любим старые игры (для каждого они свои, как, например, для меня), потому что, играя в них, мы получали новые ощущения в жизни, первый опыт, а он запоминается на всю жизнь, как первая любовь, первый убитый жесткий диск или… первая работа! Поэтому бесполезно искать другой ответ на вопросы, вроде «Почему один и тот же человек считает NFS3 лучше, чем NFS: Pro Street?».
Мне очень интересно узнать ваше мнение на этот счет.
И хотелось бы узнать мнение Кигури и Ореха, если не трудно.

Михаил Чертовский,
misha_afanasiev@mail.ru

Калипсо *Дорогой друг! Ваше письмо вызвало у меня исключительно теплые чувства… Как сейчас помню золотые годы своей юности (просто слезы наворачиваются… гхм… горючие…) Конец 90-х… Новенькая «Денди», которая, будучи подарена младшему брату на ДР, прожила в нашем доме ровно два месяца и погибла в неравной схватке с бабушкой, пытавшейся «спасти детей от верной погибели». Еще бы, если учесть, что мой братец и Ваша покорная слуга сидели перед телевизором целыми сутками с остекленевшими глазами, раскрыв рты, как голодные птенцы, или, что гораздо менее приятно, пациенты стоматолога. Мы отчаянно пытались помочь известному итальянскому водопроводчику в его непростых канализационных буднях, поддержать в борьбе с иррациональными для обычного человека фобиями в виде цветов, черепах и прочих мирных, в общем-то, существ. И, не задаваясь вопросами, почему вдруг жабы стали боевыми, а мальчик десяти лет от роду в одной лишь набедренной повязке уничтожает врагов из третьего глаза на лбу, мы погружались в волшебную атмосферу иной реальности. Потом была «Нинтенда» и легендарный Данки Конг – и пусть хоть кто-то попробует сказать хоть слово против двух обезьян, одетых в галстук и кепочку, но зато слушающих бумбокс и имеющих в родственниках брата-серфингиста и длинноногую сеструху-модель! И неважно, что эта модель – всего лишь «Мисс Обезьяна 1999» – дело не в титуле!! Именно в те годы мы открыли для себя простую истину, которую произносит Стивен Кинг устами одного из своих героев: «Есть и другие миры, кроме этого». Миры, где ты можешь быть сколь угодно крутым, где тебя могут любить самые прекрасные юноши и девушки волшебных стран, где нет серых будней, а есть лишь бесконечные приключения, причем их исход – в твоих руках… Стоит лишь включить телевизор и нажать кнопку Power на приставке. Вот именно за это открытие я и ценю наше светлое игровое прошлое.*

Кигури *Согласна на тот счет, что некоторые игры останутся самыми лучшими и неповторимыми. Но какой кайф жить в мире, если утверждать что первый HL – единственный? Я тоже фанат Half-Life, еще и Quake вдобавок, но мне ничего не мешает играть в вышедшие эпизоды или четвертую «Кваку» (которая мало кому понравилась). Знаешь, принимать его таким, какое оно есть. Так получаешь больше впечатлений, больше приятных моментов от жизни.*

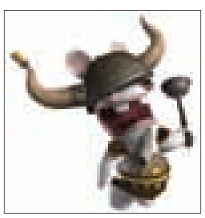
Орех *Привет! Я, на самом деле, тоже люблю много игр, которые, скажем прямо, прошли со мной все детство. Это, безусловно, тот же Duke Nukem 3D, это игра про Шерифа на «Спектруме». Буквально на днях запускал второй Warcraft и Simcity 3000, а на жестком диске лежит и ждет своего часа вторая Baldur's Gate. Наверное, какие-то игры оставляют свой след, какие-то проходят не так заметно. Тут, мне кажется, вопрос не в том, что раньше было круче, – просто тогда для нас все это было так в новинку! Сейчас игры хорошие, красивые, а тогда они были... такими же – на том уровне так казалось, конечно. Просто для меня запуск старых игр – это ностальгия и некое путешествие в прошлое. Будь у меня сейчас остатки «Спектрума», я бы взял кассету с любимой игрой про Шерифа, поплевался бы час, но вспомнил это далекое ощущение самых первых игр в жизни.*

Зануда *Ах, как слащавенько: травка, птички, колокольчики! И этакая пастораль – про что? Про Дюка Нюкема с ногой и Гордона Фримена с фомкой? Ла-а-адно! Отличные игры, но ведь лишь подтверждают сказанное на желтой плашке: не в эпохе дело, а в личных обстоятельствах. Иному скажи, что «те самые» игры – кровожадное месилово про инопланетян, засмеет. Ему ж цветочки подавай да бабочек с колокольчиками. Тьфу!*

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ...

НОВЫЙ ДИЗАЙН





Ренат Хамзин

СНЫ В ПОЛЕТЕ И НАЯВУ

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением аффтара.

НЕУЖЕЛИ Я СОВСЕМ ОДНА? – ДУМАЛА СЕРАЯ ШЕЙКА, ЗАЛИВАЯСЬ СЛЕЗАМИ. – ЛУЧШЕ БЫ БЫЛО, ЕСЛИ БЫ ТОГДА ЛИСА МЕНЯ СЪЕЛА...

Секретная птичья натура человека проявляется в полётах во сне, в полёте мысли, в коллекционировании бабочек, в «летающем» танке Т90, в конце концов. По всей вероятности, желание людей летать свидетельствует о наличии птичьих генов в дезоксирибонуклеиновой кислоте человека, – что, в свою очередь, может служить аргументом в пользу дарвинизма, – а может и не служить, так как гены, согласно современной науке, можно легко пересаживать, переносить и там и сям, и туда и сюда.

В чём нам следует быть уверенными, так это в наличии «сов» и «жаворонков». Совы, – они же филины, неясыти, сычи, сипухи, – живут в ночное время, когда не мешают назойливые жаворонки, а глупая жара уходит на загнивающий запад, уступая место бодрящей прохладе и шёпоту, робкому дыханью, серебру и прочим волшебным изменениям. Слава тебе, Господи, Фета word не подчёркивает. Любопытным свойством сов является оседлость. Совы проживают всю жизнь на одном месте, и это в очередной раз превозносит их над перелётными жаворонками. А ещё совы хищники. Питающимся червями жаворонкам не следует это забывать. У сов большие глаза, поэтому многим совам нравится аниме, которое они просматривают ночами на своих болотах и ухают от удовольствия. Обязательно нужно упомянуть, что многие совы проживают всю жизнь одной парой.

Жаворонки, воробьи, голуби и прочие непоседливые птицы активизируются в дневное время, когда солнце ещё не взошло, а они уже суетятся, порхают, включают погромче свои радиоприёмнички, дрыгают ногами и руками, бегут в свои офисы, открывают компьютеры, радостно приветствуют друг дружку, про себя думая, о чём бы поговорить, когда о том и о том говорено по тыще раз. Ничего, будет тысяча первый. Закрепившись на своём рабочем месте, словно штекер в разъёме, они вместе с трактором за окном начинают работать. Строго по графику до святой обедни. Когда приближаются холода, жаворонки улетают в тёплые края. Они всегда ищут, где бы поудобней, где получше, где больше платят. Порой в поисках вкусных червячков они улетают так далеко, что возвращаться не хочется и, обосновавшись в чужих краях, начинают там новую жизнь с заранее заготовленного чистого листа, не забывая всем рассказывать, как им было плохо на Родине. Иногда они возвращаются.

Что делает людей совами и жаворонками? Много вещей, и в том числе компьютерные игры. Есть игры для сов, есть игрушечки для жаворонков. В большие ролевые игры удобно играть по ночам, когда никто не мешает погружению в придуманные миры и даже поле видимости ограничивается светящимся монитором, вокруг которого сплошная чёрная мгла. Неудивительно, что игры для сов отличаются умом, глубиной, стилем. Много людей играют по ночам в ужастики: следует признать, и среди сов попадаются тёмные личности.

Жаворонки играют днём. Значит, получается, что на работе, по выходным, или вечером. Следовательно, жаворонки плохие работники, коли играют в рабочее время. Скорее всего, это казуальные игры, или онлайновые – используют халявный Интернет. Вечером они играют, скорее всего, чтобы хоть как-нибудь устать после работы, где они провалынндались с утра до вечера. Но во что же жаворонки играют по выходным? Интересный вопрос. По выходным жаворонки играют во флэш-игры.

Большие сложные игры, составляющие золотой фонд игровой индустрии, созданы совами и для сов, жаворонки же со своими бирюльками всё портят, сводят искусство сотворения миров до банальной кооперации с бесчисленными прилипалами, продюсерами и прочими паразитами. Некоторые казуальные бирюльки тоже создаются совами, вынужденными приспосабливаться к миру жаворонков. Непоседливый характер жаворонков толкает их пробовать всё новые и новые игры, при этом, глубоко не осмысливая ни одну из них.

И самое смешное, что при таком мощном пернатом фундаменте содержание самих игр скучно и неоригинально: авиасимуляторы сложны и интересны лишь в дошкольном возрасте, когда параметры военной техники ещё впечатляют. Никто ещё не создал симулятора птицы. Лишь редкие игры позволяют персонажу летать, – «Проект Номады», например, запомнившийся игровому сообществу захватывающими полётами среди парящих островов.

Ну в какой ещё игре главной фишкой выступает ощущение полёта? Ну, в трайбс венгеанс чуть перехватывало дыхание в прыжках. Но там шутер, и робокостюмы это не совсем то. Ну, аркады всяческие, платформеры с катапультами, подбрасывающими персонажа за тридевять земель, – где радость полёта омрачается расставленными на пути звенящими как советский будильник абстрактными бонусами, – и особенно скверно, когда пролетаешь мимо этого мусора. Чувство полёта отличается от чувства скорости. Фьють-фьють-фьють... Что там у нас? Фьють-фьють, фьють-фьють! Мелькает что-то невразумительное. Наш старый знакомый Джонатан Ливингстон прилетел. Да, иногда они возвращаются... Фьють-фьють-фьють! Ох шустряк, ох умора, и туда и сюда, и там и сям. Вот проказник. Фьють-фьють... Хлоп, поймал. «Крылья?». «Хвосты?».

«Лапы!».

Старичок добыл Серую Шейку из полыньи и положил за пазуху. «А старухе я ничего не скажу, – соображал он, направляясь домой. – Пусть ее шуба с воротником вместе еще погуляет в лесу. Главное: внучки вот как обрадуются...

Pro Диск | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ | SPECIAL

НАШИ ПАРНИ ВЕРНУЛИСЬ ИЗ ЛОС-АНДЖЕЛЕСА С ЦЕЛОЙ КОРОБКОЙ ОТСНЯТОГО МАТЕРИАЛА. ВПРОЧЕМ, ВСЕ ЭТО УЖЕ МАЛО ВООДУШЕВЛЯЕТ. И НАБЛЮДАТЕЛИ, И САМИ РАЗРАБОТЧИКИ В ОДИН ГОЛОС ЖАЛУЮТСЯ НА ПОТЕРЮ ОСМЫСЛЕННОСТИ ВЫСТАВКИ ПОСЛЕ СМЕНЫ ЕЕ СТАТУСА. ВСЕ ЭТИ ЗАЯВЛЕНИЯ ВКУПЕ С ОТСУТСТВИЕМ КАКИХ-ЛИБО ПРИНЦИПИАЛЬНЫХ АНОНСОВ ПОВЛИЯЛИ И НА НАШЕ ВОСПРИЯТИЕ ВЫСТАВКИ ЗДЕСЬ, В МОСКВЕ. ВОЗМОЖНО, ИМЕННО ПОЭТОМУ РЕПОРТАЖ У НАС ПОЛУЧИЛСЯ СКОРЕЕ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ, НЕЖЕЛИ ИНФОРМАТИВНЫЙ, В СТИЛЕ ПРОШЛЫХ ОТЧЕТОВ С E3 И ДРУГИХ МЕРОПРИЯТИЙ ПОДОБНОГО МАСШТАБА. ОДНАКО ЭТО СОВСЕМ НЕ ОЗНАЧАЕТ, ЧТО ВЫ НЕ УВИДИТЕ ПРЕЗЕНТАЦИИ ИНТЕРЕСНЫХ ПРОЕКТОВ, ПРЕДСТАВЛЕННЫХ НА ВЫСТАВКЕ. НА PC-ДИСК ПОПАЛИ ДАЖЕ ПОЛНЫЕ ПРЕЗЕНТАЦИИ ИНДУСТРИАЛЬНЫХ ГИГАНТОВ, О ЧЕМ ВЫ ТАК ПРОСИЛИ НАС ЕЩЕ В ПРОШЛЫЙ РАЗ. // SPACEMAN



НА ВИДЕОЧАСТИ



4 ВИДЕООБЗОРА

3 ВИДЕОПРЕВЬЮ

6 СПЕЦОВ



SPECIAL

GUITAR HERO WORLD TOUR

WII PS2 PS3 XBOX 360 PC

ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Кто только уже не участвует в гонке за лидерство на поприще разработки «гитарных» игр, на какие только ухищрения они не идут! Guitar Hero, следуя примеру Rock Band, обзавелась барабанами, микрофоном и мультиплеером на четверых. Вот только гитара претерпела значительные изменения, а барабанную установку и вовсе сделали куда более детальной. Обо всем этом смотрите в презентации с E3.



ИНСТРУКЦИЯ

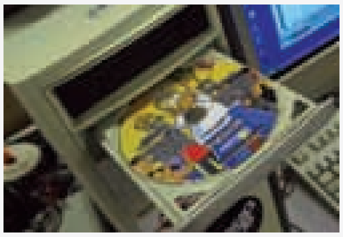
1. ЧТО ДЕЛАТЬ С DVD-ДИСКОМ?

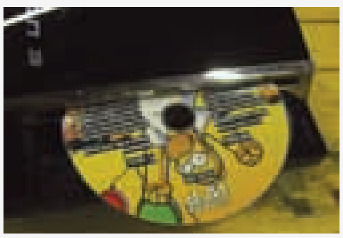
Один из двух наших дисков записан в формате DVD-Video (как обыкновенный диск с фильмом). На нем вы найдете качественные ролики, видеообзоры и прочие интересные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2, PS3, Xbox, Xbox 360. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и проигрывателем Windows Media Player или аналогичным. В меню программы выберите опцию «воспроизвести DVD».

2. РАЗДЕЛЫ

- Пульс – самые горячие новости о наиболее громких проектах.
- Видеопревью – рассказы об интересных, но еще не вышедших играх.
- Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о главных играх текущего номера.
- Трейлеры – свежие ролики из грядущих игр.
- Special – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные проекты.







Для некоторых роликов видеочасти мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

ВИДЕОСПЕЦ!

MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE

PS3 XBOX 360

ДЕМОНСТРАЦИЯ

Детский спор из разряда «Кто сильнее: Бэтмен или Саб-Зиро?» совсем скоро получит виртуальное воплощение. В данной презентации Эд Бун рассказывает о новых особенностях игры (по сравнению с привычной Mortal Kombat), а также знакомит нас с теми персонажами, которые на данный момент уже готовы.



Материалы видеочасти

ВИДЕОПРЕВЬЮ:

- FaceBreaker Xbox 360 PS3
- Far Cry 2 PC PS3 Xbox 360
- Star Wars: The Force Unleashed Xbox 360 PS3

ВИДЕООБЗОРЫ:

- Siren: Blood Curse PS3
- Sid Meier's Civilization Revolution PS3 Xbox 360
- Bionic Commando Rearmed PC PS3 Xbox 360

ТРЕЙЛЕРЫ:

- Killzone 2 PS3
- Halo Wars Xbox 360
- Warhammer 40.000: Dawn of War II PC

SPECIAL:

- Репортаж с E3 2008
- Mirror's Edge (презентация с E3)
- Tomb Raider Underworld (презентация с E3)
- Guitar Hero World Tour (презентация с E3)
- Интервью с Питером Мулине на E3
- Mortal Kombat vs. DC Universe (демонстрация)

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска.

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО…

E3 MEDIA & BUSINESS SUMMIT 2008

Репортаж с выставки

E3 переживает не самые лучшие годы, но все равно именно эта выставка остается одним из самых громких событий в жизни игровой индустрии и требует отдельного, пристального рассмотрения. Как-никак, выставка длится целых три дня, кишит презентациями и громкими анонсами. Поэтому после каждой E3 мы готовим для вас подробнейший видеоотчет. Итак, приготовьтесь, E3 открывает для вас свои двери!





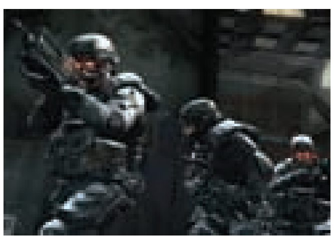
ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

НЕКОТОРЫЕ ТРЕЙЛЕРЫ СТОЛЬ ХОРОШИ, ЧТО МЫ СНАБЖАЕМ ИХ РУССКИМ ПЕРЕВОДОМ И ВЫКЛАДЫВАЕМ «КАК ЕСТЬ», БЕЗ МОНТАЖА.

KILLZONE 2 PS3

Геймплей с E3

Насколько бы феерическим ни был обман при первом показе Killzone 2 несколько лет назад, нельзя не признать, что настоящая игра выглядит превосходно. Прохождение альфа-версии это доказывает.



MIRROR'S EDGE PC XBOX 360 PS3

Презентация с E3

Помимо новых роликов из Mirror's Edge, нам было продемонстрировано прохождение одного из уровней игры. Видеозапись действа мы вам и представляем.



TOMB RAIDER UNDERWORLD XBOX 360 PS3

Интервью

На E3 снимать геймплей новой части Tomb Raider не разрешали, но зато мы помучили самих разработчиков вопросами. Смотрите интервью с креативным директором Эриком Линдстромом.

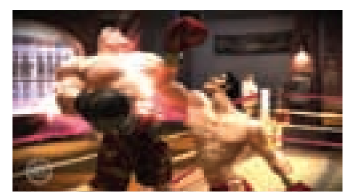


ВИДЕОПРЕВЬЮ

ЗАПОЛУЧИВ НОВУЮ ИНФОРМАЦИЮ О ЕЩЕ НЕ ВЫШЕДШИХ ИГРАХ, МЫ СПЕШИМ ПОДЕЛИТЬСЯ ЕЮ С ВАМИ.

FACEBREAKER PS3 XBOX 360

Не стоит рассматривать FaceBreaker как некий мультяшный аналог Fight Night. Серьезным боксом и глубокой игровой механикой здесь и не пахнет, зато играть в компании довольно весело. Кроме того, эта игра дарит уникальную возможность начистить физиономию не очень приятным вам людям, загрузив фотографию и создав боксера на ее основе.



FAR CRY 2 PC PS3 XBOX 360

До совсем недружелюбного вояжа в Африку остается не так много времени. Нас ждут: открытый мир, система напарников, смышленый искусственный интеллект и графика, ничем не уступающая прославленной Crysis. Осенью мы узнаем, насколько хитовой получится игра, а пока смотрите наше видеопревью со свежими кадрами, показанными на E3 2008.



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED XBOX 360 PS3

Нам одним кажется, что тайный ученик Дарта Вэйдера как-то совсем неприлично «перекачан» Силой? Новые геймплейные ролики уже не ограничиваются одними расшвыриваниями несчастных штурмовиков. Ныне Старкиллер балуется саботажем TIE-истребителей и истреблением ранкоров предельно негуманными способами.

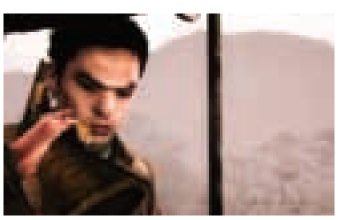


ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННОРУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ.

SIREN: BLOOD CURSE PS3

Первый эпизодический хоррор для PlayStation 3 вышел просто-таки замечательным. С нетерпением ждем новых «серий».



SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION XBOX 360 PS3

Игра для тех, кто хочет приобщиться к культу «Цивы», но не хочет при этом особо заморачиваться. Старожилам же тут не рады.



BIONIC COMMANDO REARMED XBOX 360 PS3 PC

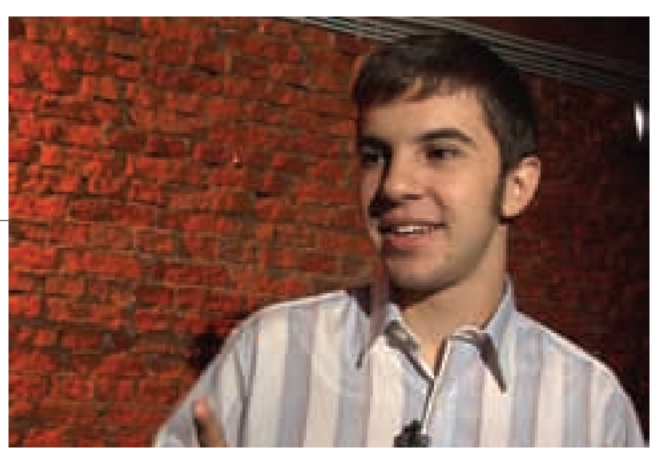
Переделанная версия двухмерного экшна из 1988 года? Может, именно этого не хватало консолям нового поколения?



ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

Отложите ваши винтовки и приберегите ненависть к дяде Кейну – шутер Tiberium задерживается. Глобальная русификация онлайновых ролевых игр, Lineage II – это только начало. Сверхсовременные самолеты от Тома Клэнси пропали с экранов радаров – что случилось с Tom Clancy's H.A.W.X.? Новый способ распрощаться с оставшимися нервами – Ninja Gaiden II обзавелась скачиваемым дополнением. Об этом и многом другом вы узнаете из нынешнего выпуска «Видеофактов».



Pro Диск | PC-Часть

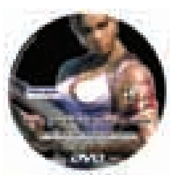
СОДЕРЖАНИЕ PC-ЧАСТИ: ДЕМОВЕРСИИ | PSP-ZONE | СОФТ | ПАТЧИ | БАНЗАЙ! | WIDESCREEN | БОНУСЫ | ГАЛЕРЕЯ

ЛИКУЙТЕ, ПОКЛОННИКИ ТВОРЧЕСТВА КРИСА ТЭЙЛОРА И ЖАНРА ACTION-RPG! СТУДИЯ GAS POWERED GAMES ВЫПУСТИЛА В СВОБОДНОЕ ПЛАВАНИЕ ДЕМОВЕРСИЮ КОСМИЧЕСКОГО АНАЛОГА DUNGEON SIEGE С МОРАЛЬНЫМИ ДИЛЕММАМИ И ТОННАМИ ПОКОРЕЖЕННОГО ЖЕЛЕЗА. ФАЙЛ ВЫ НАЙДЕТЕ В СООТВЕТСТВУЮЩЕМ РАЗДЕЛЕ НАШЕГО ДИСКА. ИЗ ДРУГИХ ЦЕННОСТЕЙ – В РУБРИКЕ «ТЕРРИТОРИЯ HD» ВАС ЖДЕТ ГЕЙМПЛЕЙНАЯ НАРЕЗКА НЕ ТОЛЬКО ИЗ SOUL CALIBUR IV, НО ТАКЖЕ ИЗ ГОРЯЧО ОЖИДАЕМОЙ (И ПОПАВШЕЙ НА ОБЛОЖКУ ЭТОГО НОМЕРА) RESIDENT EVIL 5. КРОМЕ ТОГО, ЭКСПАНСИЯ ВЫСТАВКИ E3 РАСПРОСТРАНИЛАСЬ И НА PC-ДИСК: СМОТРИТЕ ПЕРЕВЕДЕННУЮ ПОЛНУЮ ВЕРСИЮ ПРЕЗЕНТАЦИИ КОМПАНИИ SONY! ТЕ, КОМУ ПРИШЕЛСЯ ПО ДУШЕ СЕТЕВОЙ ШУТЕР FRONTLINES, ОЦЕНЯТ СВЕЖИЙ ПАТЧ ДЛЯ РУССКОЙ ВЕРСИИ ИГРЫ. НУ И КИНОМАНАМ НА ЗАМЕТКУ: ОПУБЛИКОВАН ПЕРВЫЙ ТИЗЕР ЧЕТВЕРТОЙ ЧАСТИ «ТЕРМИНАТОРА».

//АЛЕКСАНДР УСТИНОВ



НА PC-ЧАСТИ



2.5 ГБ ДОПОЛНЕНИЙ

5 КИНОТРЕЙЛЕРОВ

5 РОЛИКОВ В «БАНЗАЕ!»

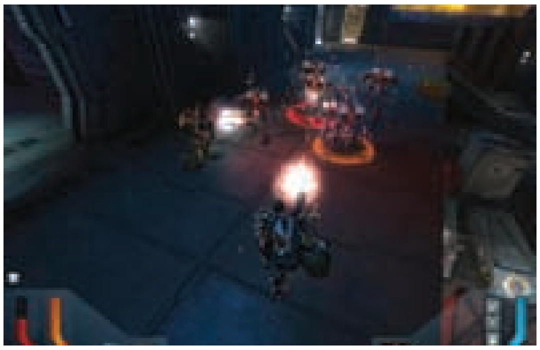


ДЕМОВЕРСИЯ

SPACE SIEGE

Студия Gas Powered Games выпустила демоверсию своей новой action/RPG. Геймерам предлагается побывать в роли молодого инженера, живущего на большом космическом корабле – последнем пристанище человечества. Доступно начало игры, где нужно выполнить ряд заданий вместе с напарником. Противостоять инопланетным захватчикам помогут три вида оружия, а также пять особых способностей персонажа, которые можно улучшать. Если на свои руки и ноги положиться уже нельзя, то можно встроить чужеродные имплантанты и посмотреть, что из этого получится.





ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ДЕЛАТЬ С PC-ДИСКОМ?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы – демо-версии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. РАЗДЕЛЫ

- Демоверсии – пробуйте игру еще до ее выхода.
- Патчи – «заплатки», устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- Shareware – бесплатные или условно бесплатные игры.
- Софт – полезные программы.
- Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- Бонусы – шкурки для Winamp'a, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- Киберспорт – демозаписи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?

A: Внимательно посмотрите, на каком диске они размещены. Если это DVD, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или софтовом DVD-плеере компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к DVD на предыдущем развороте.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес chirikov@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Материалы PC-части

ДЕМОВЕРСИИ:
- Savage 2: A Tortured Soul v1.4.1
- Space Siege

ДРАЙВЕРЫ:
- ATI Catalyst 8.7 Windows Vista Beta
- ATI Catalyst 8.7 Windows XP Beta
- Creative Sound Blaster X-Fi series Driver 2.18.0004
- DirectX End-User Runtimes (Июнь 2008)
- ForceWare 177.79 Vista
- ForceWare 177.79 XP
- Realtek HD Audio Codec Driver 2.0

ДОПОЛНЕНИЯ:
- Battlefield 2
- Day of Defeat: Source
- Doom 3
- Half-Life 2
- Operation Flashpoint: Resistance
- rFactor
- Warhammer 40000: Dawn of War – Dark Crusade
- Warcraft III: The Frozen Throne

ПАТЧИ:
- Mass Effect – дополнение «Bring Down the Sky» US,UK,ES,CA,DE,FR
- Mass Effect v1.01 US,UK,ES,CA,DE,FR
- Frontlines: Fuel of War v1.1.0 – v1.1.1 RU
- Lost Empire: Immortals v1.0.3 – v1.0.5 Интернациональный
- TrackMania Nations Forever v2.11.16 Интернациональный
- TrackMania United Forever v2.11.16 Интернациональный

СОФТ:
- SmartFix Security Center 2008 4.6
- DVDFab HD Decrypter 5.0.7.5
- Paint.NET 3.35
- XnView 1.94.1
- DC++ 0.707
- IncrediMail Build 3718
- Camel Disc Catalog 2.1.3
- Folder Lock 5.9.5
- HDDScan 3.0
- UltimateZip 4.0
- AV Voice Changer Diamond 6.0.28
- ConvertXToDVD 3.1.3.40c
- Foobar2000 0.9.5.4
- Free CD to MP3 Converter 2.3
- PhotoToFilm 2.9.0.71
- Yogen Vocal Remover 3.3.2
- GetDataBack 3.40
- Magic Utilities 2008 5.50
- Mz Vista Force 2.0
- PowerStrip 3.80.626
- Registry Mechanic 8.0.0.900
- SuperRam 5.7.28.2008
- WindowBlinds 6.2 build 61
- WinSettings 8.1
- X-Setup Pro 9.0.100

WIDESCREEN:
- Punisher: War Zone
- Звездные Войны: Война клонов (Star Wars: The Clone Wars)
- Терминатор 4 (Terminator Salvation)
- Хранители (Watchmen)
- Безотказный (Yes Man)

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска.

Не пропустите!

ТЕРРИТОРИЯ HD

Мы продолжаем работать над нашей экспериментальной рубрикой, и в этот раз вас ждет не дублирование видеообзоров с DVD-Video диска, а нарезка геймплейного видео из некоторых обозреваемых игр. Нарезка без комментариев, перед вами игра как она есть – чистый геймплей. В этот раз мы покажем вам игровой процесс из Soul Calibur IV, Siren: Blood Curse и Resident Evil 5.

ИНСТРУКЦИЯ:
Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кодека из службы Xbox Live).

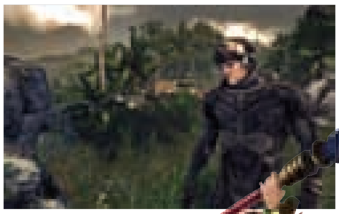
PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик.



НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ.



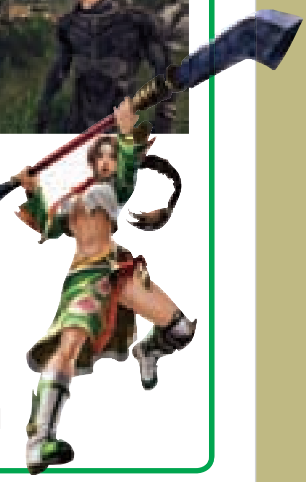
ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»

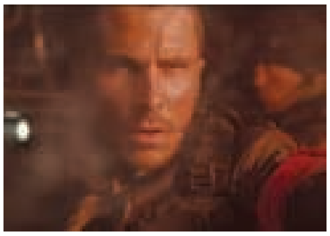


ИЛЛЮСТРАЦИИ

WIDESCREEN

ТЕРМИНАТОР 4

Тизер четвертого Терминатора демонстрирует нам апокалипсическое будущее, где повзрослевший Джон Коннор решает судьбу человечества.



ХРАНИТЕЛИ

Русскоязычный трейлер экранизации одноименного комикса. Костюмированным супергероям вновь нашлась опасная работенка.



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ.

HDDSCAN 3.0

Бесплатная программа для диагностики жестких дисков, флеш-карт и внешних накопителей. Быстрое сканирование, отображение параметров SMART и многое другое.

REGISTRY MECHANIC 8.0.0.900

Мощная программа для очистки и оптимизации системного реестра. Позволяет также восстанавливать некорректные значения ключей и создавать резервные копии реестра.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ PC-ИГР.

FRONTLINES: FUEL OF WAR V1.1.1 RU

Исправлен баг в работе PunkBuster, устранены ошибки с переназначением клавиш, уменьшена дистанция рукопашного боя, повышена стабильность мультиплеера.

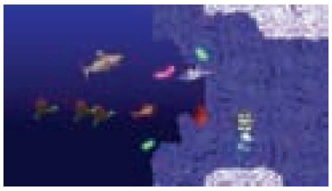
LOST EMPIRE: IMMORTALS V1.0.5

Небольшое обновление улучшает действия AI, исправляет множество ошибок, вносит изменения в баланс и интерфейс игры, а также добавляет чит-коды.

FREEWARE/ SHAREWARE

LASER DOLPHIN

Увлекательный экшн с «лазерным» дельфином в главной роли.



RANCH RUSH

Отличная стратегия, в которой нужно обустроить небольшую ферму.



CRUMB

Симпатичная игрушка с множеством уровней и интересных загадок.



PANDA ANTIVIRUS

PANDA SECURITY

БАНЗАЙ!

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ РУБРИКИ «БАНЗАЙ!».

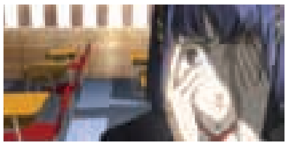
СТАЛЬНОЙ АЛХИМИК

Клип Infinite Continues, смонтированный на песню Invincible американской группы OK Go. Видеоряд из телесериала «Стальной алхимик».



PERSONA: TRINITY SOUL

Второй опенинг телесериала Persona: Trinity Soul, снятого по мотивам известного цикла ролевых видеоигр.



CLAYMORE

Музыкальный клип на песню Danzai no Hana ~Guilty Sky~ в исполнении Рию Косаки. Песня звучит в эндинге телесериала Claymore.



WWW

АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ.

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».

БОНУС

В разделе «Бонусы» вы, как всегда, найдете pdf-версии «Страны Игр» годовалой, трех-, пяти- и семилетней давности, а также подборку классических номеров журналов Official Playstation Magazine и «Путеводитель».

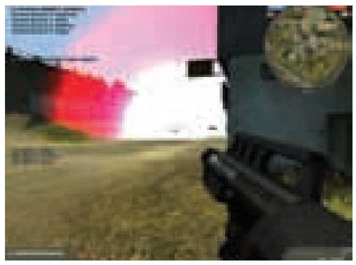


ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО, ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИХ ЖИЗНЬ ПОДДЕРЖИВАЕТ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИМ ПОМОГАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ, СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ВАС!

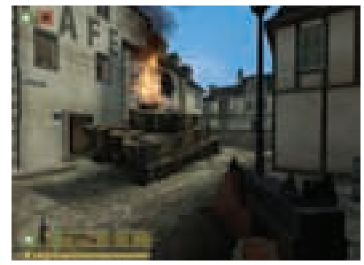
BATTLEFIELD 2

Battlefield 2 оказался в странном положении, когда мини-моды пребывают в меньшинстве по сравнению с крупными модификациями. Тем не менее, выходят эти мини-моды с завидным постоянством, и один из них, Slaughtermod v0.39, мы представляем на нынешнем диске. Создана эта работа для тех, кому надоела стандартная игра и хочется чего-нибудь более веселого. Молотки вместо гранат, мощные противотанковые бластеры – этого добра в Slaughtermod v0.39 хватает.

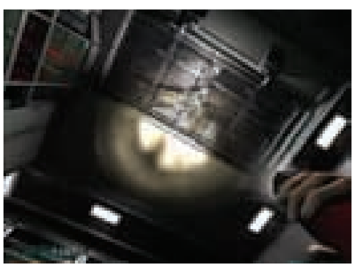
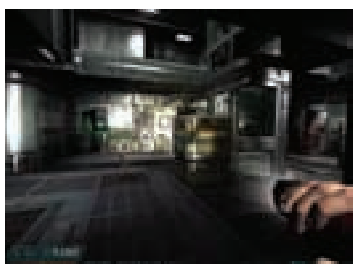
DAY OF DEFEAT: SOURCE

Как обычно, вас ожидает десяток отличных карт, предназначенных для сетевых баталий. Особенно в подборке выделяется работа под названием dod_Haven. Вместо декораций на тему Второй мировой автор карты предлагает сразиться в современных каменных джунглях. Также советуем взглянуть на карту dod_Invasion Beta 1, представляющую собой ночную миссию в стиле первой части Call of Duty. Для полного сходства с оригиналом здесь не хватает лишь кучи дохлых коров.

DOOM 3

Как обычно, в разделе Doom 3 поклонников игры ожидает модификация. В этот раз на диск попал мод NewFlashlight v1.0, созданный для тех, кто ждет нового набора графических примочек. Dafama2K7, автор мода, в данном случае основной упор сделал на освещении, а именно на фонарике, лучшем помощнике игрока в темных коридорах. Свет от фонарика стал более реалистичным, по словам автора мода, вдохновения он искал в игре The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay.

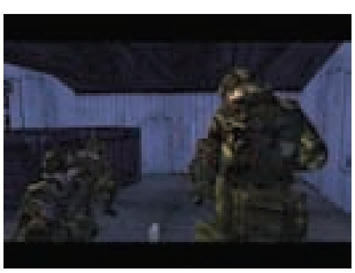
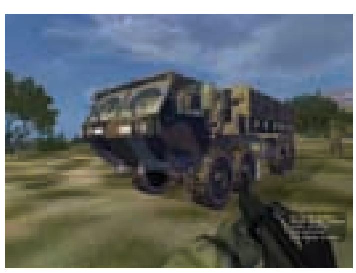
HALF-LIFE 2

Тема средневековья для Half-Life 2 не является диковинкой: в свое время уже выходили модификации, посвященные этому периоду истории. Тем не менее, появление Age of Chivalry можно считать настоящим событием. Вместо того чтобы добавлять в игру элементы фэнтези, авторы мода создали по-настоящему серьезную работу, где сказочным персонажам места нет. Age of Chivalry может похвастаться отличной проработкой оружия, особенно удались бои на мечах.



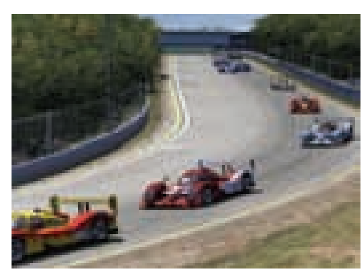

OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

Модификации из семейства FFUR хорошо известны поклонникам Operation Flashpoint: Resistance. Идеология этих модов заметно отличается от большинства работ: вместо того чтобы добавлять новую технику, вооружение и прочее, они заменяют старые модели. На нынешнем диске мы предлагаем FFUR 85 2008 Edition, наиболее свежую версию мода. Данная версия имеет дело с техникой, оружием и формой оригинального временного периоды игры, то есть всем тем, что могло применяться в 1985 году.

RFACTOR

Под весьма экстравагантным названием этой модификации (надо же, Epsilon Euskadi!) скрывается полноценный чемпионат, в котором участвуют спортпрототипы. В отличие от аналогичных работ, Epsilon Euskadi 1.00 не копирует какую-то определенную серию. Машины, которые принимают участие в заездах, имеют реальный прообраз, другое дело, что отдельный чемпионат испанская команда Epsilon Euskadi потянуть не в состоянии. Так или иначе, данный мод будет весьма интересен для поклонников спортпрототипов.

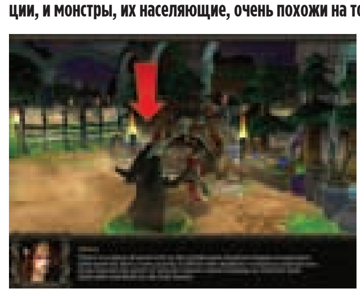
WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR – DARK CRUSADE

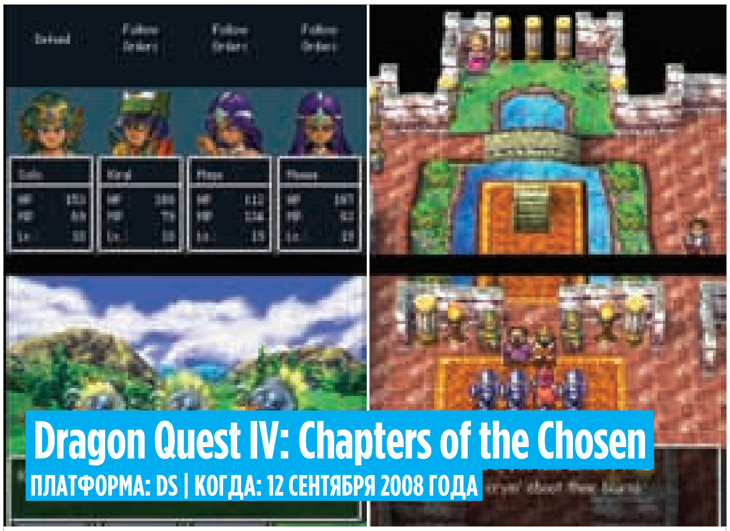
Поклонники Warhammer 40,000: Dawn of War – Dark Crusade продолжают с завидным постоянством публиковать новые работы. На этом диске в дополнение к картам мы выкладываем Tyranid Mod 0.45DC – отлично проработанный мод, посвященный Тиранидам, самой опасной расе вселенной Warhammer 40,000. Теперь Тираниды представлены в полной мере. Это касается не только юнитов, но и построек, поклонникам вселенной Warhammer 40,000 обязательно стоит взглянуть на данный мод.




WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

В то время как вовсю обсуждается третья часть Diablo, поклонники сериала имеют прекрасную возможность вспомнить о Diablo II. Вместо того чтобы быстро склепать нечто, отдаленно напоминающее знаменитую игру, создатель Diablo II v0.44 проделал очень серьезную работу. Автор кампании реализовал новую систему скиллов, переработал систему инвентаря, добавил множество квестов. Немаловажно, что и локации, и монстры, их населяющие, очень похожи на то, что мы видели в Diablo II.



Dragon Quest IV: Chapters of the Chosen

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 12 СЕНТЯБРЯ 2008 ГОДА

Легендарный Dragon Quest возвращается! Римейк четвертой части популярнейшего RPG-сериала комфортно расположится на двух экранах DS и порадует многочисленных поклонников обновленной графикой. Специально для переиздания написан новый перевод, где учтены диалекты, на которых разговаривают персонажи. В центре событий по-прежнему несколько героев, каждый со своей уникальной историей, что позволит взглянуть на происходящее сразу с нескольких сторон. Дизайном (как людей, так и монстров) займется бессменный Акира Торияма, да и прежняя команда разработчиков не отойдет от дел.



Castle Crashers

ПЛАТФОРМА: X360 | КОГДА: 27 ИЮЛЯ 2008 ГОДА (США)



Lego Batman

ПЛАТФОРМА: DS, PC, PS2, PS3, PSP, WII, X360 | КОГДА: 23 СЕНТЯБРЯ 2008 ГОДА (США)

График выхода лучших игр на ближайшие два месяца

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие два месяца. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC

	19.08	Shattered Suns	Clear Crown	США
✓	22.08	Space Siege	Sega	Европа
	27.08	Penumbra: Requiem	Paradox	США
✓	29.08	S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	Deep Silver	Европа
	29.08	The Sims 2 Apartment Life	Electronic Arts	Европа
	29.08	Two Worlds: Epic Edition	SouthPeak	Европа
	01.09	Hei$t	Codemasters	США
✓	05.09	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Европа
	05.09	Romance of the Three Kingdoms XI	Koei	Европа
✓	05.09	Spore	Electronic Arts	Европа
	12.09	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	Европа
	16.09	Crysis Warhead	Electronic Arts	США
	16.09	Pure	Disney	США
	19.09	A Vampyre Story	Crimson Cow	Европа
	19.09	Rise of the Argonauts	Codemasters	Европа
	23.09	Lego Batman	Warter Bros.	США
✓	23.09	Warhammer Online: Age of Reckoning	Electronic Arts	США

PLAYSTATION 2

	15.08	Baroque	Rising Star	Европа
	01.09	Dancing Stage SuperNOVA 2	Konami	Европа
✓	05.09	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Европа
	05.09	TNA iMPACT!	Midway	Европа
	16.09	Speed Racer	Warner Bros.	США
	19.09	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Европа
	19.09	Warriors Orochi 2	Koei	Европа
✓	19.09	Yakuza 2	Sega	Европа

PLAYSTATION 3

✓	26.08	Disgaea 3: Absence of Justice	Nippon Ichi	США
	01.09	Golden Axe	Sega	Европа
	01.09	Hei$t	Codemasters	США
	05.09	FaceBreaker	Electronic Arts	Европа
✓	05.09	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Европа
	05.09	TNA iMPACT!	Midway	Европа
	08.09	Baja: Edge of Control	THQ	США
	12.09	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	Европа
	16.09	Pure	Disney	США
	16.09	SOCOM: Confrontation	SCEA	США
✓	19.09	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Европа
	23.09	Lego Batman	Warner Bros.	США

Wii

	15.08	Baroque	Rising Star	Европа
	25.08	Mario Super Sluggers	Nintendo	США
	26.08	Harvest Moon: Tree of Tranquility	Natsume	США
	29.08	Sam & Max: Season 1	JoWood	Европа
	29.08	Soul Calibur Legends	Ubisoft	Европа
	01.09	Lost in Blue: Shipwrecked	Konami	США
	05.09	The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor	Sierra	Европа
	12.09	Brothers in Arms: Double Time	Ubisoft	Европа
	12.09	Opoona	Koei	Европа
	16.09	Dance Dance Revolution: Hottest Party 2	Konami	США

✓ Потенциальный хит ✓ Скорее всего, очень даже неплохая игра



Viva Pinata: Trouble in Paradise
ПЛАТФОРМА: X360 | КОГДА: 5 СЕНТЯБРЯ 2008 ГОДА

	19.09	Samba de Amigo	Sega	Европа
✓	19.09	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Европа
	22.09	SimCity Creator	Electronic Arts	Европа
	23.09	Lego Batman	Warner Bros.	США

XBOX 360

	22.08	Asterix at the Olympic Games	Atari	Европа
✓	26.08	Tales of Vesperia	Namco Bandai	США
✓	29.08	Too Human	Microsoft	Европа
	01.09	Golden Axe: Beast Rider	Sega	Европа
	01.09	Hei$t	Codemasters	США
	05.09	FaceBreaker	Electronic Arts	Европа
✓	05.09	Infinite Undiscovery	Square Enix	Европа
✓	05.09	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Европа
	05.09	Supreme Commander	505 Games	Европа
	05.09	TNA iMPACT!	Midway	Европа
✓	05.09	Viva Pinata: Trouble in Paradise	Microsoft	Европа
	05.09	Warhammer: Battle March	Namco Bandai	Европа
	09.09	Zoids Assault	Atlus	США
	12.09	BAJA	THQ	Европа
	12.09	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	Европа
	16.09	Pure	Disney	США
	19.09	Destroy All Humans! Path of the Furon	THQ	Европа
	19.09	Rise of the Argonauts	Codemasters	Европа
✓	19.09	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Европа
	19.09	Warriors Orochi 2	Koei	Европа
	23.09	Lego Batman	Warner Bros.	США

NINTENDO DS

	19.08	Commando: Steel Disaster	XS Games	США
	22.08	Sid Meier's Civilization Revolution	2K Games	Европа
	26.08	Harvest Moon: Island of Happiness	Natsume	США
	26.08	Time Hollow	Konami	США
	29.08	Bakushow	Rising Star	Европа
	29.08	Bangai-O Spirits	D3	Европа
	29.08	The Sims 2 Apartment Life	Electronic Arts	США
	29.08	The Sims 2 Apartment Pets	Electronic Arts	Европа
	05.09	Final Fantasy IV	Square Enix	Европа
✓	05.09	Spore	Electronic Arts	Европа
	08.09	Lock's Quest	THQ	США
✓	12.09	Dragon Quest IV: Chapters of the Chosen	Square Enix	Европа
	19.09	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Европа
✓	22.09	Kirby Super Star Ultra	Nintendo	США
	22.09	SimCity Creator	Electronic Arts	Европа
✓	23.09	Disgaea DS	Nippon Ichi	США
	23.09	Lego Batman	Warner Bros.	США
	23.09	Princess Debut	Natsume	США
	23.09	Rhapsody: A Musical Adventure	Nippon Ichi	США

PSP

12.09	R-Type Tactics	Rising Star	Европа
15.09	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	THQ	США
16.09	Yggdra Union	Atlus	США
19.09	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Европа
23.09	Valhalla Knights 2	Xseed Games	США



Princess Debut
ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 23 СЕНТЯБРЯ 2008 ГОДА (США)

Хотя категория «игры для девушек» кажется несколько надуманной, время от времени на свет выходят проекты, откровенно ориентированные на прекрасную половину человечества. Princess Debut – яркий представитель подобного рода явлений. Главная героиня посредством портала попадает в волшебный мир, где принимается оттачивать танцорские умения, чтобы на балу покорить сердце прекрасного принца. Принцев же – шесть штук на выбор. В отличие от традиционных «дейтсимов» внимание придется главным образом уделять не походам на свидания, а изучению новых па. Все танцы будут записаны профессионалами при помощи технологии motion capture.



Rise of the Argonauts
ПЛАТФОРМА: PC, X360 | КОГДА: 19 СЕНТЯБРЯ 2008 ГОДА)



FaceBreaker
ПЛАТФОРМА: X360, PS3 | КОГДА: 5 СЕНТЯБРЯ 2008 ГОДА

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В продаже с 3 сентября



Star Wars: Force Unleashed не привязана ни к одному из фильмов, ее главный герой – Старкиллер, ученик Дарта Вейдера. Примечательна игра следующим: LucasArts наворотила столь мощный программный движок (графика и физическая модель), что перенести его на современные PC не удалось. Поэтому игра выходит только на PlayStation 3 и Xbox 360. Также упрощенные версии появятся на PlayStation 2, Nintendo Wii (с интуитивным управлением), DS и PSP, но это уже не так интересно. Демонстрационные уровни Star Wars: Force Unleashed, показанные на E3 2008, нам очень понравились, а в следующем номере мы первыми в России опубликуем рецензию на полную версию для PlayStation 3. И да пребудет с нами сила!

Star Wars: Force Unleashed

ОБЗОР

XIII ВЕК: РУСИЧ (PC)

Сказ о том, как князь Довмонт Псковский свои войска после битвы прокачивал.



ОБЗОР

ДИЛЕММА 2: МАРСИАНСКИЕ ХРОНИКИ (PC)

Сферический русский квест в вакууме: были они смуглые и пучеглазые.



СПЕЦ

ЭВОЛЮЦИЯ BRAID, часть 2

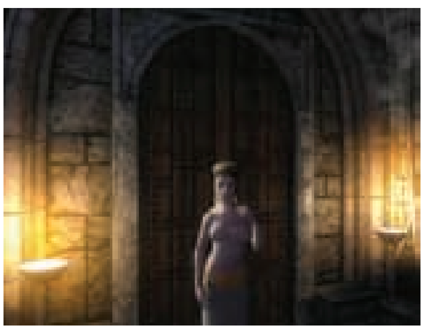
Путешествия во времени с Дэвидом Хеллманом – семь инкарнаций одного уровня.



ОБЗОР

DRACULA: ORIGIN (PC)

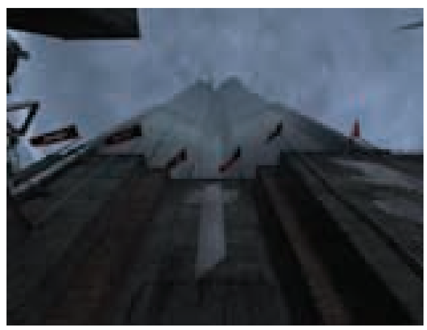
Этого графа мы в гробу видали.



ОБЗОР

NIKOPOL: SECRETS OF THE IMMORTALS (PC)

Билаль и Сокаль претендуют на медаль.



В РАЗРАБОТКЕ

UFC 2009 UNDISPUTED (PS3, XBOX 360)

По лицу и от души!



В РАЗРАБОТКЕ

CASTLEVANIA JUDGEMENT

Кодзи Игараси отвечает на вопросы «СИ».



ХИТ?!

SILENT HILL HOMECOMING

Старые ужасы на новый лад.



СПЕЦ

«СИ» В ЯПОНИИ: SQUARE ENIX PRIVATE PARTY

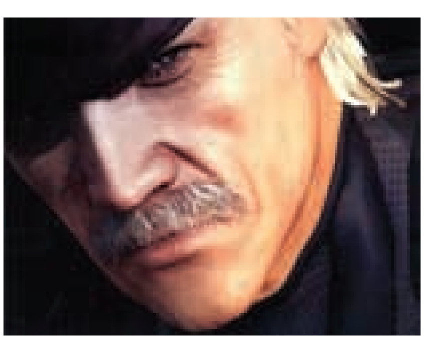
Вечеринка у Тецуи Номуры.



ТАКТИКА

METAL GEAR SOLID 4, часть 1

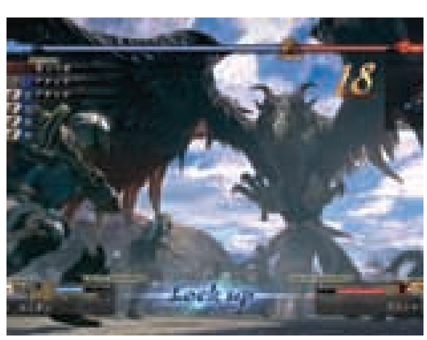
Завещание Старого Снейка.



ХИТ?!

THE LAST REMNANT

Мы расспрашиваем создателей грядущей RPG от Square Enix.



СПЕЦ

EA GAMERS DAY

Наш корреспондент беседует с Уиллом Райтом.



Консольные войны



ВЫПУСК 15: РАБОЧИЕ БУДНИ

Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.

Художник и сценарист: Гриф grif@post.ru



Хотите использовать вашу технику на 100 %?

Человек использует возможности своего мозга примерно на 5 %.
С возможностями техники дела обстоят куда лучше: мы пользуемся примерно 40 % изначально заложенных функций.
Хотите использовать вашу технику на все 100 %? Мы расскажем, как это сделать!



5-444-333
I-ON.RU

ИОН
ЦИФРОВОЙ ЦЕНТР


Реклама
COOLER MASTER
Тихий шёпот мощных вычислений
Порадуйте себя почти неслышным шёпотом вашего компьютера с блоком питания Silent Pro M от Cooler Master. Теперь это действительно возможно благодаря самым качественным компонентам и эффективной схеме охлаждения с применением инновационного для блоков питания метода комбинирования меди и алюминия для отвода тепла, огромных рёбер радиаторов, мощного 135-мм вентилятора и других передовых технологий.
Silent Pro M
www.coolermaster.com
Москва:
ПИРИТ тел (495) 785-55-54
Звон (495) 955-51-99
НИКС (495) 974 33 33
Оланд (495) 788-19-18
Санрайз (495) 542-80-70
Сеть компьютерных магазинов Неоторг (495) 223-23-23
СтартМастер (495) 785-85-55
Щедрин (495) 784-72-34
FORMOZA (495) 234-21-64
NT Computer (495) 363-93-93
GSM COMPUTERS (495) 540-91-88
Marlion (495) 981-84-84
Объединённая розничная сеть POLARIS и Техмаркет-Компьютерс (495) 755-55-57
Санкт-Петербург:
EUCLID (812) 702-43-00
Компьютер-Центр КЕЙ (812) 074
Компьютерный Мир (812) 333-00-33
РИК (812) 327-34-10
Калининград:
Новая Система (4012) 728-33-3
Воронеж:
РЕТ (4732) 77-93-39
Иркутск:
Комтек (3952) 25-83-38
Нижний Новгород:
Санрайз (8312) 19-44-62
Уфа:
Сеть магазинов КлассС (3472) 91-21-12
Екатеринбург:
NT Computer (343) 379-31-68
Ростов-на-Дону:
NT Computer (863) 295-30-20
Новосибирск:
NT Computer (383) 344-89-04

СТРАНА ИГР | ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

RESIDENT EVIL 5 | MERCENARIES 2 | EMPIRE: TOTAL WAR | SOUL CALIBUR IV | SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION | SO BLONDE

16#265 | АВГУСТ | 2008


СТРАНА
ИГР
eidos
TOMB
RAIDER™
UNDERWORLD
CRYSTAL DYNAMICS


СТРАНА ИГР
СТАЛЬНОЙ АЛХИМИК
MEGA ANIME
www.mega-anime.ru